

2025年3月期 決算プレゼンテーション

2025/5/12

免責事項

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知おきください。

01

2025年3月期実績/2026年3月期計画

業績のポイント（連結）

(億円)	2024/3期 通期実績	2025/3期 通期実績	2026/3期 通期計画
売上高	4,689	4,289	4,750
営業利益	578	481	530
経常利益	597	531	560
特別利益	13	100	0
特別損失	192	83	25
親会社株主に帰属する 当期純利益	330	450	375
調整後EBITDA	547	622	675
ROE	9.6%	12.2%	-
EPS（円）	150.75	209.79	175.39
1株当たり配当（円）	50.00	52.00	55.00

2025/3期 実績

- CS*、映像分野が好調（エンタメ*）
- フェニックスリゾートの株式譲渡益等の特別利益を計上
- 欧州スタジオ譲渡に伴う事業再編損等の特別損失を計上

2026/3期 計画

- 全体で増収増益
 - ・ フルゲーム新作は前期並み、リピートは売上増を見込む（エンタメ）
 - ・ F2Pで主力IPタイトル等を投入（エンタメ）
 - ・ 主力タイトルを複数投入（遊技機）
 - ・ 買収手続き完了により本格始動（ゲーミング）
- 期末配当の増額及び自己株式の取得、消却を決定（P.4参照）

*CS＝コンシューマ分野、*エンタメ＝エンタテインメントコンテンツ事業

※従来「営業外収益」に計上していた米国での映画製作の出資に係る配分収入を、2025/3期より「売上高」に計上。
また、セグメント区分の変更を行ったため、2024/3期の業績を遡及して変更（未監査）。本資料内における以降の表においても同様。

➤ 事業ポートフォリオの見直し

	対象企業	セグメント	手続き完了日
譲渡	フェニックスリゾート	-	2024/5/31
	Amplitude Studios	エンタテインメントコンテンツ事業	2024/10/31
買収	Stakelogic	ゲーミング事業	2025/4/28
	GAN	ゲーミング事業	2026/3期Q1予定

➤ 株主還元額・手法の決定

総還元性向50%の方針に基づき、還元額を算出し、還元手法を決定

配当	2025/3期の年間配当	年間配当52円（中間：25円、期末：27円）
自己株式の取得	株式の取得価額の総額	120億円（上限）
	取得期間	2025年5月13日～2025年12月31日
自己株式の消却	消却する株式の数	2,000万株 ※消却前の発行済み株式総数に対する割合 8.29%
	消却予定日	2025年5月23日
	消却後の発行済み株式数（※自己株含む）	221,229,476株
	消却後の自己株式数見込み	7,420,000株

➤ **米国での関税引き上げによる影響**

- 連結での影響は、現時点では軽微となる見込み

(参考) 課税対象となる製品

エンタテインメント コンテンツ事業	<ul style="list-style-type: none">• フルゲームのフィジカル販売（コンシューマ分野）• ゲーム筐体・プライズ景品・玩具（AM&TOY分野）
ゲーミング事業	<ul style="list-style-type: none">• ゲーミング機器

(参考) セグメント別業績

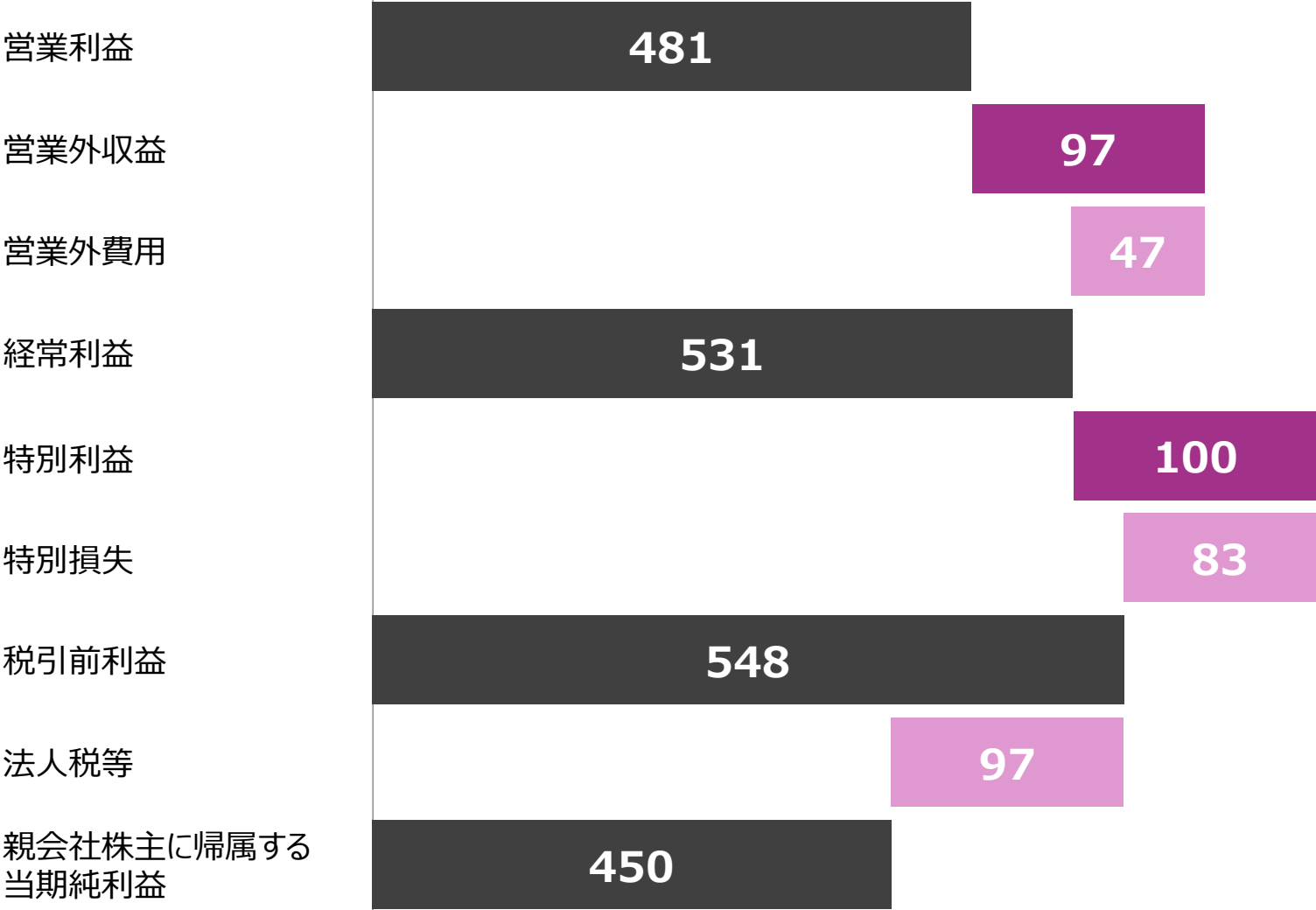
(億円)	2024/3期 通期実績	2025/3期 通期実績	2026/3期 通期計画
売上高	4,689	4,289	4,750
エンタテインメントコンテンツ	3,198	3,215	3,360
遊技機	1,332	971	1,300
ゲーミング	19	54	60
その他/消去等	140	49	30
経常利益	597	531	560
エンタテインメントコンテンツ	308	418	400
遊技機	419	209	300
ゲーミング	-4	21	0
その他/消去等	-126	-117	-140
調整後EBITDA	547	622	675
エンタテインメントコンテンツ	220	481	500
遊技機	445	242	330
ゲーミング	-4	10	-25
その他/消去等	-114	-111	-130

※各事業の詳細はP.15～

段階利益_2025/3期 実績



(単位：億円)

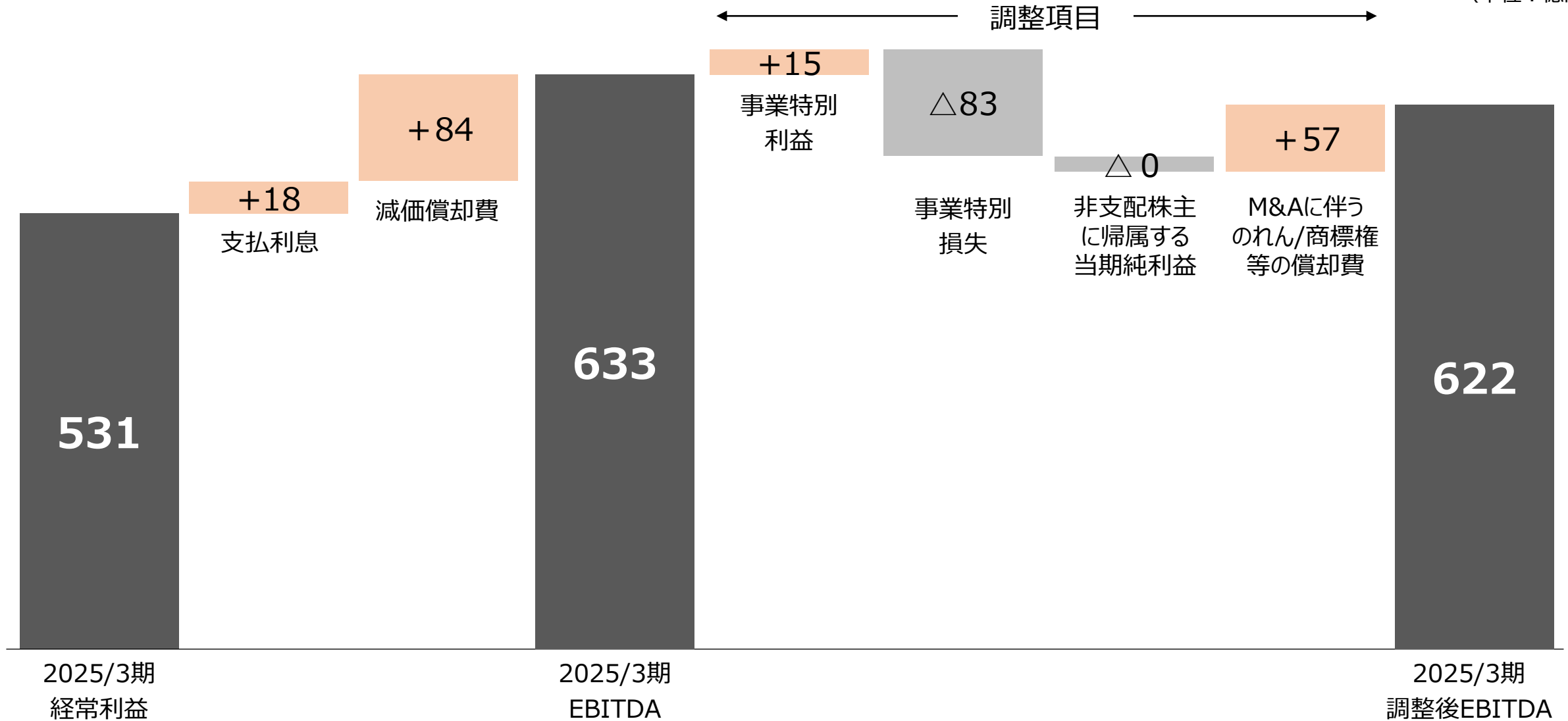


営業外損益、特別損益の内訳

営業外収益	97
受取利息	34
持分法による投資利益	35
投資事業組合運用益	10
営業外費用	47
支払利息	18
為替差損	12
特別利益	100
関係会社株式売却益	92
特別損失	83
事業再編損	61
減損損失	12

(参考) EBITDA調整項目_2025/3期 実績

(単位：億円)



為替変動による影響について

➤ 2025/3期 エンタテインメントコンテンツ事業において、売上高89億円、営業利益22億円の押し上げ効果

(億円)		通期
コンシューマ	売上高	+85
	営業利益	+41
映像	売上高	+4
	営業利益	+4
AM&TOY	売上高	-
	営業利益	-23

【各通貨レート】

- 1USドル：期初計画レート137円 → AR 152円
- 1ポンド：期初計画レート190円 → AR 194円
- 1ユーロ：期初計画レート161円 → AR 163円

➤ 営業外費用に、外貨建て債権・債務の洗替や決済による為替差損12億円を計上

➤ 2026/3期計画レートと感応度*

	期初計画レート	感応度（百万円）
1USドル	148.0円	278
1ポンド	202.0円	-78
1ユーロ	161.0円	-12

*感応度：1円円安時の営業利益インパクト

各種費用等

(億円)		2024/3期 通期実績	2025/3期 通期実績	2026/3期 通期計画
エンタテインメント コンテンツ	研究開発費・コンテンツ制作費	831	689	704
	広告宣伝費	316	270	289
	減価償却費	44	46	46
	設備投資	56	76	65
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	144	135	142
	広告宣伝費	29	34	42
	減価償却費	26	27	25
	設備投資	39	49	81
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	7	9	16
	広告宣伝費	0	1	1
	減価償却費	0	0	0
	設備投資	4	21	25
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	982	833	863
	広告宣伝費	362	316	345
	減価償却費	85	84	82
	設備投資	116	159	188

2025/3期 実績

- 研究開発費・コンテンツ制作費：
 - ・ 評価減の減少により24/3期比で減少（CS*）
- 広告宣伝費：
 - ・ 発売タイトル数減により24/3期比で減少（CS）
- 設備投資：
 - ・ リース資産の増加により24/3期比で増加（ゲーミング）

2026/3期 計画

- 研究開発費・コンテンツ制作費、広告宣伝費：
 - ・ F2Pタイトル等の増加により25/3期比で増加（CS）
- 設備投資：
 - ・ 自動倉庫設備の導入により25/3期比で増加（遊技機）

*CS=コンシューマ分野

※「その他/消去等」の費用については「2025年3月期 決算補足データ集」に掲載

※事業別の研究開発費・コンテンツ制作費の認識基準

- ・エンタテインメントコンテンツ事業（CS・フルゲーム）：開発中は棚卸資産、または無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。初月25%、以降、残額を23か月で定額償却（償却期間は計24か月）。
- ・エンタテインメントコンテンツ事業（CS・F2P）：開発中は無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。配信開始月より24か月間または36か月で定額償却。
- ・エンタテインメントコンテンツ事業（AM）：開発中は棚卸資産として資産計上し、発売後に費用化。発売当初2か月は15%ずつ、以降10か月で7%ずつ定額償却（償却期間は計12か月）。
- ・遊技機事業：資産計上せずに、発生ベース（外注加工費は検収時点）で費用計上

連結貸借対照表 要約

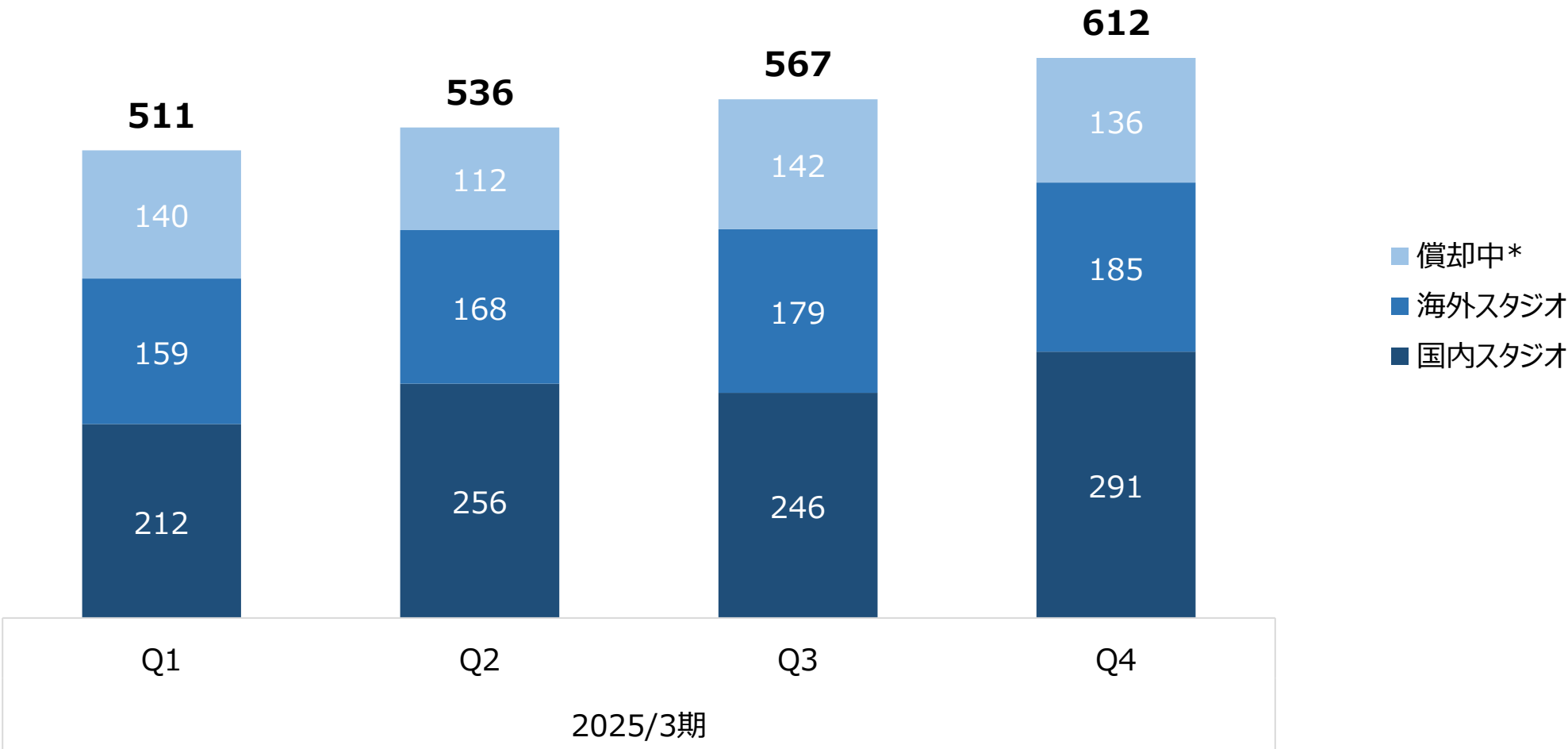


【 資産の部 】				【 負債・純資産の部 】				
(億円)	科目	2024年3月期末	2025年3月期末	増減	科目	2024年3月期末	2025年3月期末	増減
	現金・預金	2,117	2,003	-114	支払手形・買掛金	260	235	-25
	受取手形・売掛金・契約資産	542	526	-16	短期借入金	225	75	-150
	有価証券	80	0	-80	その他	869	631	-238
	棚卸資産	817	936	+119	流動負債 計	1,354	941	-413
	その他	394	422	+28	社債	100	100	-
	流動資産 計	3,950	3,887	-63	長期借入金	1,245	1,320	+75
	有形固定資産	600	489	-111	その他	262	269	+7
	無形固定資産	922	912	-10	固定負債 計	1,607	1,689	+82
	内、のれん	302	301	-1	負債合計	2,962	2,631	-331
	内、商標権	475	448	-27	株主資本 計	3,332	3,597	+265
	投資有価証券	498	511	+13	その他の包括利益累計額合計	236	213	-23
	その他	569	648	+79	新株予約権	7	4	-3
					非支配株主持分	0	0	-0
	固定資産 計	2,589	2,560	-29	純資産合計	3,577	3,816	+239
	資産合計	6,539	6,447	-92	負債及び純資産合計	6,539	6,447	-92

				主な増減要因	
	2024年3月期末	2025年3月期末	増減	(資産)	フェニックスリゾートの連結除外に伴い有形固定資産が減少
現金預金・現金同等物等	2,198	1,988	-210	(負債)	借入金、未払法人税等、契約負債がそれぞれ減少
有利子負債	1,570	1,495	-75	(純資産)	自己株式の取得や配当金の支払いを行った一方で、親会社株主に帰属する当期純利益を計上したこと等により株主資本が増加
ネットキャッシュ	628	493	-135		
自己資本比率	54.6%	59.1%	+4.5p		

(参考) コンテンツ制作費 B/S残高推移 (コンシューマ分野)

(単位：億円)

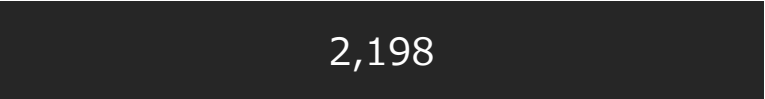


*償却中：発売して償却を開始したタイトル資産のうちの未償却分

連結キャッシュフロー



現金及び
現金同等物残高
2024/3期末



2,198



営業CF
+208

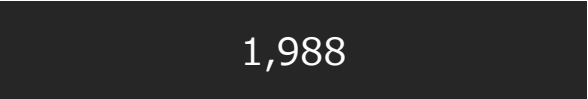


投資CF
-125



財務CF
-279

2025/3期末



1,988

(単位：億円)

営業キャッシュフロー +208

税金等調整前当期純利益	+548
減価償却費	+130
棚卸資産の増加	-127
法人税等の支払	-191
法人税等の還付	+161
その他	-313

投資キャッシュフロー -125

子会社株式の売却	+123
その他	-248

財務キャッシュフロー -279

長期借入れによる収入	+150
長期借入金の返済	-225
自己株式の取得	-100
配当金の支払	-112
その他	+8

02

セグメント別の実績/計画

(億円)	2024/3期 通期実績	2025/3期 通期実績	2026/3期 通期計画
売上高	3,198	3,215	3,360
コンシューマ	2,240	2,168	2,300
映像	239	280	275
AM&TOY	718	766	785
営業利益	299	408	395
コンシューマ	219	281	270
映像	56	88	65
AM&TOY	23	38	60
経常利益	308	418	400
調整後EBITDA	220	481	500
フルゲーム売上高	881	764	781
新作	550	335	335
リピート	330	428	445
F2P売上高	539	471	670
フルゲーム販売本数（万本）	2,789	3,145	3,009
新作	923	657	607
リピート	1,866	2,487	2,401

2025/3期 実績

➤ CS*、映像の好調により24/3期比で大幅増益

- 利益率の高いリピートやDLC販売、ライセンス収入が好調（CS）
- 主力新作タイトル販売が順調な一方、開発中止が発生（CS）
- ソニック映像作品の配分収入が増加（映像）

2026/3期 計画

➤ 全体で増収、調整後EBITDAは増加

- フルゲーム新作は25/3期並み、リピートは売上増を見込む（CS）
- F2Pで主力IPタイトル等を投入（CS）
- 広告宣伝費が増加（CS）
- 前期好調のソニック映像作品の配分収入は反動減（映像）
- プライズ景品の海外販売強化（AM&TOY）

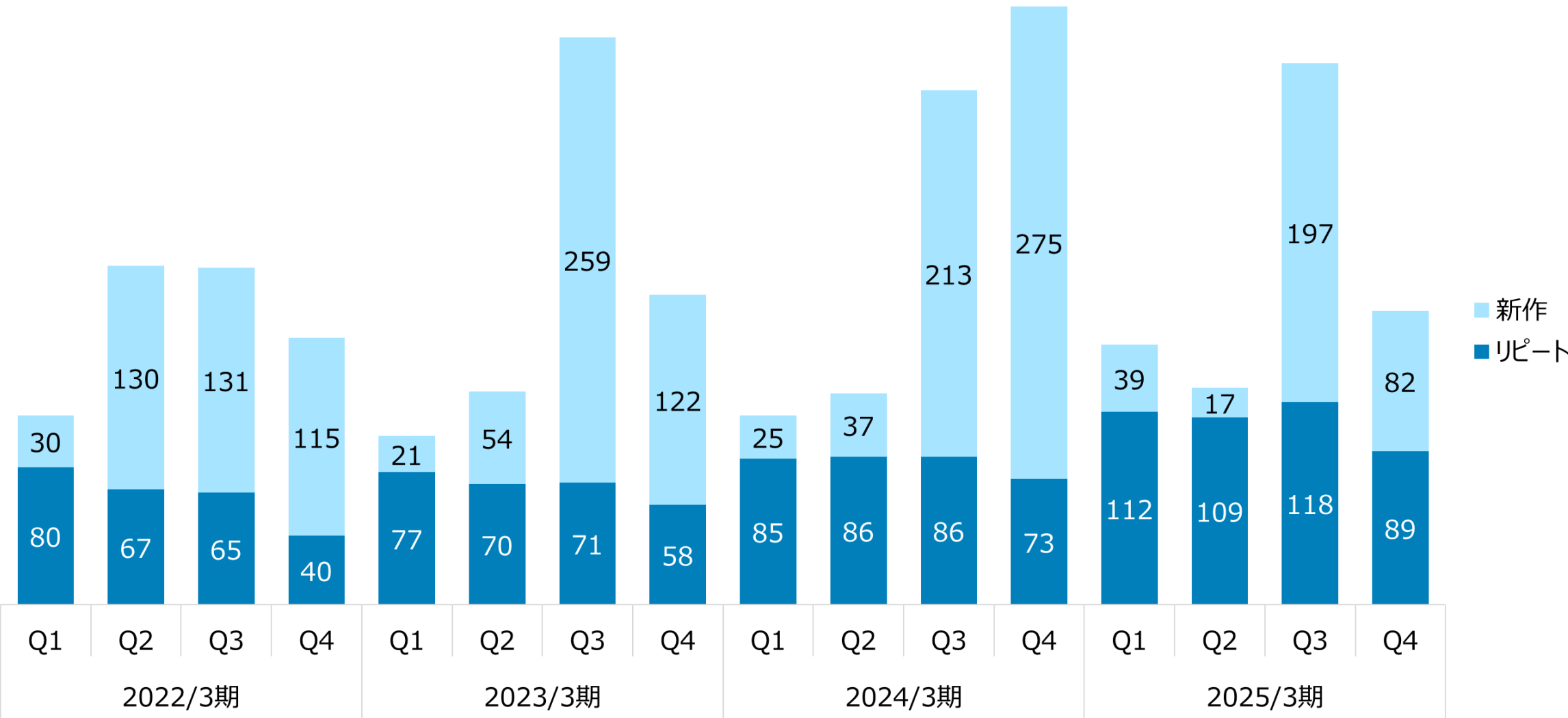
*CS = コンシューマ分野

(参考) エンタテインメントコンテンツ事業 サブセグメント別

		2025/3期 実績	2026/3期 計画
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 主力新作タイトルの販売順調 リピートタイトル販売好調 『Football Manager 25』開発中止、損失計上 	<ul style="list-style-type: none"> 『ソニックレーシング クロスワールド』などの新作を発売 前期新作タイトルがリピートタイトル販売に貢献
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> 既存タイトルは想定通りに推移 	<ul style="list-style-type: none"> 『Sonic Rumble』、『ペルソナ 5 : The Phantom X』のサービス開始
	その他	<ul style="list-style-type: none"> DLC販売が好調 ライセンス収入が増加 為替変動による押上げ効果 	<ul style="list-style-type: none"> ライセンス収入の増加 Rovioで既存新作の運営強化 為替変動による影響を注視
映像		<ul style="list-style-type: none"> ソニック映像、コナン作品の配分収入が好調 『SAKAMOTO DAYS』などの有力IP作品による配分収入を計上 	<ul style="list-style-type: none"> 前期好調のソニック映像作品の配分収入は反動減 劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像』の公開、新作アニメの放映
AM&TOY	AM	<ul style="list-style-type: none"> プライズカテゴリーを中心に販売 為替変動等による原材料価格高騰の影響が継続 	<ul style="list-style-type: none"> プライズカテゴリーを中心に販売 プライズ景品の海外販売強化
	TOY	<ul style="list-style-type: none"> 主に定番製品等を販売 年末商戦では高価格製品を中心に販売軟調 	<ul style="list-style-type: none"> 人気キャラクター活用玩具など、高効率商品に注力 定番製品等を販売

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

(単位：億円)



展開スケジュール（コンシューマ）



		タイトル	発売日	地域	プラットフォーム	
フルゲーム	25/3期	真・女神転生 V Vengeance	2024/6/14	グローバル	マルチプラットフォーム	
		スーパーモンキーボール バナナランブル	2024/6/25	グローバル	Nintendo Switch™	
		メタファー：リファンタジオ	2024/10/11	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ソニック × シャドウ ジェネレーションズ	2024/10/25	グローバル	マルチプラットフォーム	※Nintendo Switch™ 2版は2025年6月5日発売(国内)、海外ではNintendo Switch™ 2と同時発売
		Virtua Fighter 5 R.E.V.O.	2025/1/28	グローバル	PC (Steam)	※PlayStation®5、Xbox Series X S、Nintendo Switch™ 2版発売（発売日未定）
		龍が如く 8 外伝 Pirates in Hawaii	2025/2/21	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ツーポイントミュージアム	2025/3/5	グローバル	マルチプラットフォーム	※Nintendo Switch™ 2版は2025年発売
	26/3期以降	龍が如く 0 誓いの場所 Director's Cut	2025/6/5	グローバル	Nintendo Switch™ 2	※発売日は日本での日付。海外ではNintendo Switch™ 2と同時発売
		ぷよぷよ™テトリス® 2 S	2025/6/5	グローバル	Nintendo Switch™ 2	※発売日は日本での日付。海外ではNintendo Switch™ 2と同時発売
		RAIDOU Remastered: 超力兵団奇譚	2025/6/19	グローバル	マルチプラットフォーム	
		SHINOBI 復讐の斬撃	2025/8/29	グローバル	マルチプラットフォーム	
		ソニックレーシング クロスワールド	2025年	グローバル	マルチプラットフォーム	
F2P	25/3期	Persona5: The Phantom X	2024/4/12	中・韓・繁	iOS/Android	※ライセンスアウト
	26/3期以降	Sonic Rumble（ソニックランブル）	2025年	グローバル	iOS/Android/PC	
		ペルソナ 5：The Phantom X	今夏	日	iOS/Android/PC	
未定	26/3期以降	Project Century（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		New VIRTUA FIGHTER Project（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		クレイジータクシー（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		ゴールデンアックス（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		ジェットセットラジオ（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		ベア・ナックル（Streets of Rage）（タイトル未定）	未定	未定	未定	
		ALIEN: ISOLATION（タイトル未定）	未定	未定	未定	

※ 発表済みタイトルのみを記載

展開スケジュール（映像）



		タイトル	公開・放送日等	地域	プラットフォーム	
トムス エンタテインメント	25/3期	劇場版『名探偵コナン 100万ドルの五稜星（みちしるべ）』	2024/4/12	-	-	
		範馬刃牙	配信中	グローバル	Netflix	
		アオのハコ	2024/10/3	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		七つの大罪 黙示録の四騎士 第2期	2024/10/6	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		ばなにや あらうんどざ わーど	2024/10/21	グローバル	各プラットフォーム	
		ハニーレモンソーダ	2025/1/8	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
		Dr.STONE SCIENCE FUTURE	2025/1/9	-	-	
		SAKAMOTO DAYS	2025/1/11	-	-	
	26/3期 以降	劇場版『名探偵コナン 隻眼の残像（フラッシュバック）』	2025/4/18	-	-	
		LUPIN THE IIIRD 銭形と2人のルパン	2025/6/20		各プラットフォーム	
		LUPIN THE IIIRD THE MOVIE 不死身の血族	2025/6/27	-	-	
		映画『それいけ！アンパンマン チャボンのヒーロー！』	2025/6/27	-	-	
		SAKAMOTO DAYS（第2クール）	2025/7	-	-	
		暗殺者である俺のステータスが勇者よりも明らかに強いのだが	2025/10	-	-	※UNLIMITED PRODUCEプロジェクト*作品
ライセンスアウト/ 出資案件 等	25/3期	ソニック × シャドウ TOKYO MISSION（邦題）	2024/12/20	グローバル	-	※日付は北米での封切日
		ナックルズ	2024/4/26	グローバル	Paramount +	※ライセンスアウト
		アングリーバードと謎の島：ベイビーバードの大冒険	2024/5/21	グローバル	Amazonプライムビデオ	※ライセンスアウト。日付は一部地域での配信開始日。以降配信地域を拡大
		龍が如く ～Beyond the Game～	2024/10/25	グローバル	Amazonプライムビデオ	※ライセンスアウト
		劇場版プロジェクトセカイ 壊れたセカイと歌えないミク	2025/1/17	-	-	※ライセンスアウト
	26/3期 以降	The Angry Birds Movie 3（原題）	2027/1/29	グローバル	-	※日付はグローバルでの公開日
		Sonic the Hedgehog 4（原題）	2027/3/19	-	-	※日付は北米での封切日（仮）
		ゴールデンアックス（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		SHINOBI（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		ベアナックル（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		エターナルチャンピオンズ（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト
		アウトラン（タイトル未定）	未定	未定	未定	※ライセンスアウト

*UNLIMITED PRODUCEプロジェクト＝アニメーション作品のプロデュース事業の強化を目的とし、他社スタジオとも協業したアニメ作品のプロデュースを行う取り組み

※ 発表済みタイトルのみ記載

展開スケジュール（AM&TOY）

		タイトル	発売・稼働日等	地域	プラットフォーム	
AM	25/3期	GIMMI（ギミ）	2024/7/4	-	-	※プリクラ
		UFO CATCHER TRIPLE TWIN Compact	2024/7/11	-	-	
		MONOPOLY THE MEDAL AMERICAN DREAM	2025/3/4	-	-	
	26/3期以降	パウ・パトロール チェイスといっしょ	2025/4/17	-	-	
TOY	25/3期	SONIC & FRIENDS	2024/4/26	-	-	
		はじめてのおみせやさんごっこ アンパンマンのもちふわパン屋さん	2024/5/30	-	-	
		動く絵本プロジェクター DreamSwitch ANPANMAN	2024/6/27	-	-	
		あそびにおいでよ！おしゃべりするよ！ちいかわのおうち	2024/6/27	-	-	
		モンポケ 音も！光も！ころころピカチュウタワー	2024/6/27	-	-	
		LinkLink me スマホ+（ミースマホプラス）	2024/8/8	-	-	
		ePICO たいけん100エディション	2024/10/10	-	-	
		あそびにおいでよ！おしゃべりするよ！ハチワレのおうち	2024/11/28	-	-	
		LinkLink emojiJam	2024/12/10	-	-	
		フェアリットイ アクぬい・アクドール 各種	2025/1～	-	-	
		PRINT CAMERA プリカ	2025/3/6	-	-	

※ 発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2024/3期 通期実績	2025/3期 通期実績	2026/3期 通期計画
売上高	1,332	971	1,300
パチスロ	887	410	731
パチンコ	355	454	456
その他/消去等	90	107	113
営業利益	416	200	285
経常利益	419	209	300
調整後EBITDA	445	242	330

パチスロ			
タイトル数	7タイトル	8タイトル	6タイトル
販売台数(台)	180,090	86,641	144,000

パチンコ			
タイトル数	4タイトル	8タイトル	6タイトル
販売台数(台)	88,236	99,889	104,000
うち本体販売	25,419	61,925	87,700
うち盤面販売	62,817	37,964	16,300

※新シリーズを1タイトルとしてカウント
(前期以前に導入開始したタイトル・スペック替え等は含まない)

2025/3期 実績

➤ 24/3期比で減収減益

- 24/3期販売好調『スマスロ北斗の拳』の反動減
- 製品力向上を図るため、主力タイトル等の投入を延期
- 主な販売タイトル：
 - 『e北斗の拳10』（24年8月導入）
 - 『スマスロ真・北斗無双』（24年7月導入） 等

2026/3期 計画

➤ 25/3期比で増収増益を見込む

- 複数のパチスロ主力タイトル投入により、販売台数の大幅増加を見込む
- パチスロ新筐体を投入

【2025/3期の主な販売タイトル・2026/3期以降の販売予定タイトル】

		タイトル	導入月	販売台数	スペックレンジ ^{*1}	種別
パチスロ	2025/3期	スマスロ ゴールデンカムイ	2024年4月	12,865台	中	新シリーズ
		スマスロ交響詩篇エウレカセブン4 HI-EVOLUTION	2024年5月	13,600台	中	新シリーズ
		スマスロ真・北斗無双	2024年7月	17,398台	高	新シリーズ
	2026/3期以降	北斗の拳 転生の章2（タイトル未定）	-	-	-	新シリーズ
		甲鉄城のカバネリ 海門決戦（タイトル未定）	-	-	-	新シリーズ
		東京リベンジャーズ（タイトル未定）	-	-	-	新シリーズ
		リコリス・リコイル（タイトル未定）	-	-	-	新シリーズ

		タイトル	導入月	販売台数	スペックレンジ ^{*2}	種別
パチンコ ★:ラッキートリガー 搭載機種	2025/3期	★e北斗の拳10	2024年8月	35,340台	ハイ	新シリーズ
		★e蒼天の拳 羅龍	2025年2月	9,165台	ハイ	新シリーズ
		★e真・北斗無双 第5章 ドデカSTART	2025年3月	13,777台	ハイミドル	新シリーズ
	2026/3期以降	★Pゾンビランドサガ	2025年4月	-	ライトミドル	新シリーズ
		★デジハネP北斗の拳 慈母	2025年5月	-	ライト	スペック替え
		デジハネPモンスターハンターライズ	2025年6月	-	ライト	スペック替え
		★e東京リベンジャーズ	2025年7月	-	ハイミドル	新シリーズ

^{*1}スペックレンジ（パチスロ）：射幸帯にて区分（高/中/低射幸）。自社定義にて算出。
^{*2}スペックレンジ（パチンコ）：図柄揃い確率（実質TS）にて区分（ハイ/ハイミドル/ミドル/ライトミドル/ライト/ミニムム/その他）。ダイコク電機㈱の大当たり確率区分に準拠。
ハイ=1/320以下、ハイミドル=1/280~1/319、ミドル=1/200~1/279、ライトミドル=1/120~1/199、ライト=1/40~1/119、ミニムム=1/39以上

※2025/3期における販売台数のみ記載
※発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2024/3期 通期実績	2025/3期 通期実績	2026/3期 通期計画
売上高	19	54	60
営業利益	-17	-7	-15
営業外収益	14	32	18
営業外費用	1	2	3
経常利益	-4	21	0
調整後EBITDA	-4	10	-25

ゲーミング機器(台)

販売台数（北米+アジア）	563	1,310	1,217
新規設置台数（北米+アジア）	755	1,652	2,569
期末リース稼働台数（北米）	311	603	1,704

2025/3期 実績

➤ 24/3期比で増収、経常利益段階で黒字化達成

■ ゲーミング機器販売：

- ・ 米国においてビデオスロット機「Genesis Atmos®」対応の『Railroad Riches™』の販売が好調に推移

■ パラダイスセガサミー：

- ・ カジノ売上、ホテル売上ともに過去最高水準を記録
- ・ 持分法取込額は大幅増加（詳細はP.25参照）

2026/3期 計画

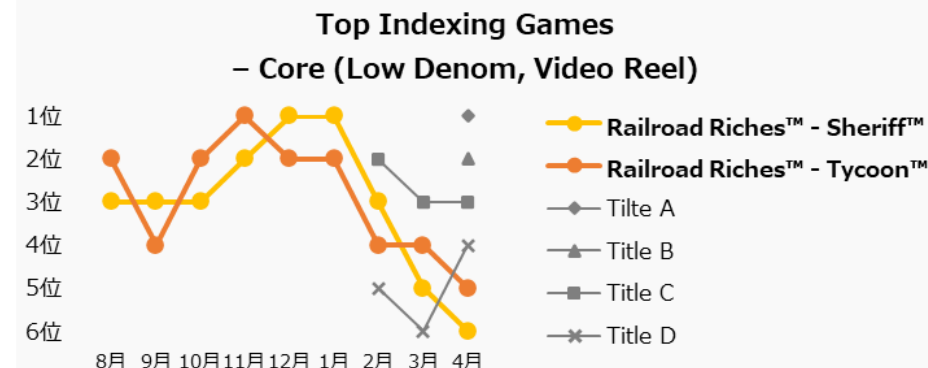
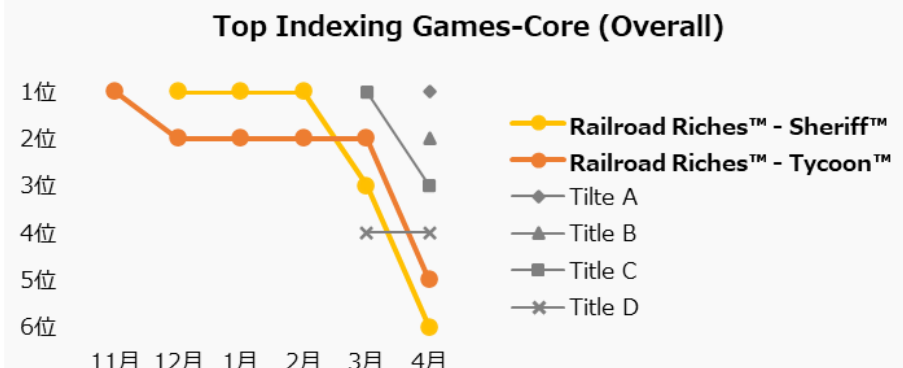
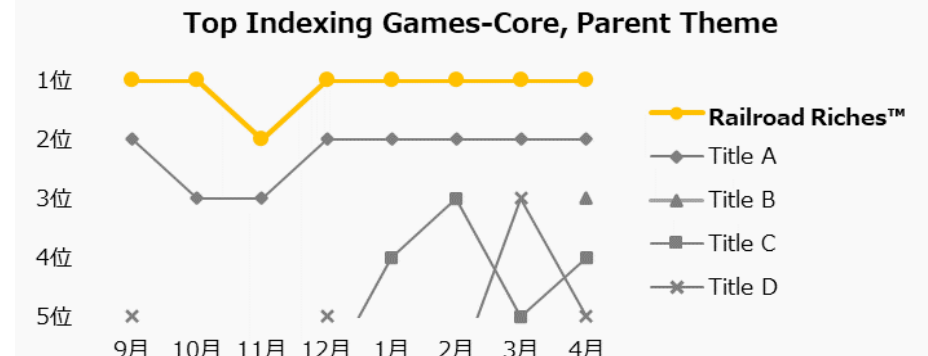
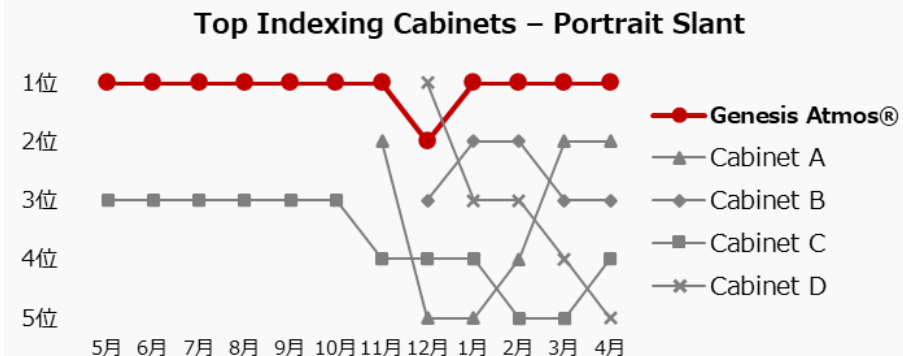
➤ 25/3期比で増収減益

- ・ 『Railroad Riches™』を中心とした販売台数増加を見込む
- ・ M&A実施に伴うFAコスト等の費用増加を見込む
- ・ 持分法取込における利益貢献を見込む（パラダイスセガサミー）
- ・ GAN、Stakelogicについては計画に織り込まず

➤ 「Genesis Atmos®」対応の『Railroad Riches™』シリーズが高稼働を継続



© SEGA SAMMY CREATION INC.



*米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcik Gaming, LLCが発行する“U.S. & Canada Cabinet Performance Report”における“Top Indexing Cabinets-Portrait Slant”ランキング、及び“U.S. & Canada Game Performance Report”における“Top Indexing Games-Core, Parent Theme”ランキング、“Top Indexing Games-Core (Overall)”ランキング、“Top Indexing Games-Core (Low Denom, Video Reel)”ランキングより

*グラフ内の月はレポート発行月

(参考) パラダイスセガサミー

(億ウォン)	2024/3期 通期実績	2025/3期 通期実績
売上高	4,487	5,393
カジノ	3,279	4,150
ホテル	1,003	1,023
その他	204	219
売上原価	3,531	4,029
カジノ	1,934	2,353
ホテル	1,121	1,237
その他	476	439
売上総利益	955	1,363
販売費及び一般管理費	392	616
営業利益	563	746
EBITDA	1,037	1,164
純利益	280	722
カジノ来場者数 (千人)	297	363

出所：パラダイス社発表資料より作成

セガサミー持分法取込額 (億円)	9	32
------------------	---	----

※パラダイスセガサミーは当社持分法適用関連会社
 ※パラダイスセガサミーは12月決算のため当社へは3カ月遅れで計上
 ※現地会計基準

2025/3期 実績

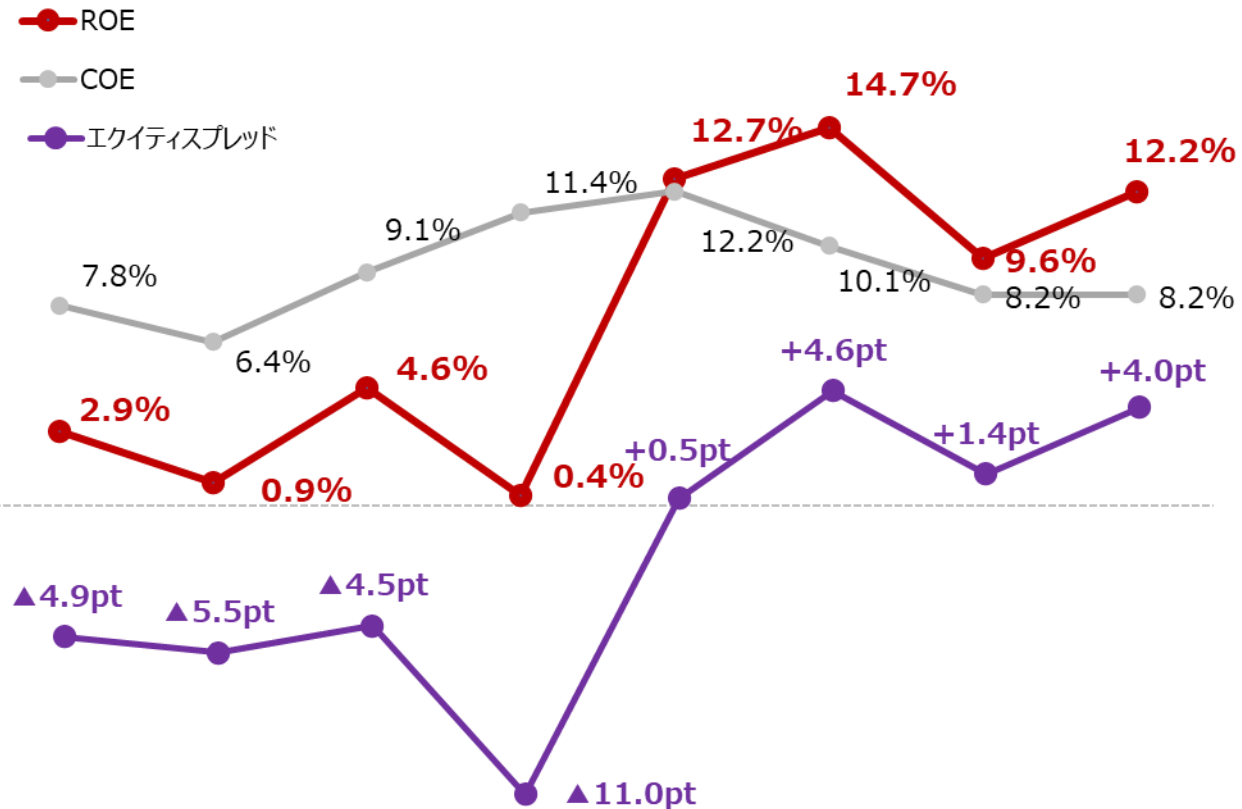
➤ カジノ売上、ホテル売上ともに過去最高水準を記録

- カジノ売上は、日本人VIP客を中心に好調を維持し、開業以来最高を記録
- ホテル売上は、内需の増加傾向が継続し、稼働率・客室単価が高水準を維持したことから開業以来最高を記録
- 業績好調に加えて繰延税金資産を計上したこと等により、持分法取込額は想定を上回る利益貢献となった

03

財務戦略

【ROE・COE・エクイティスプレッド 推移】

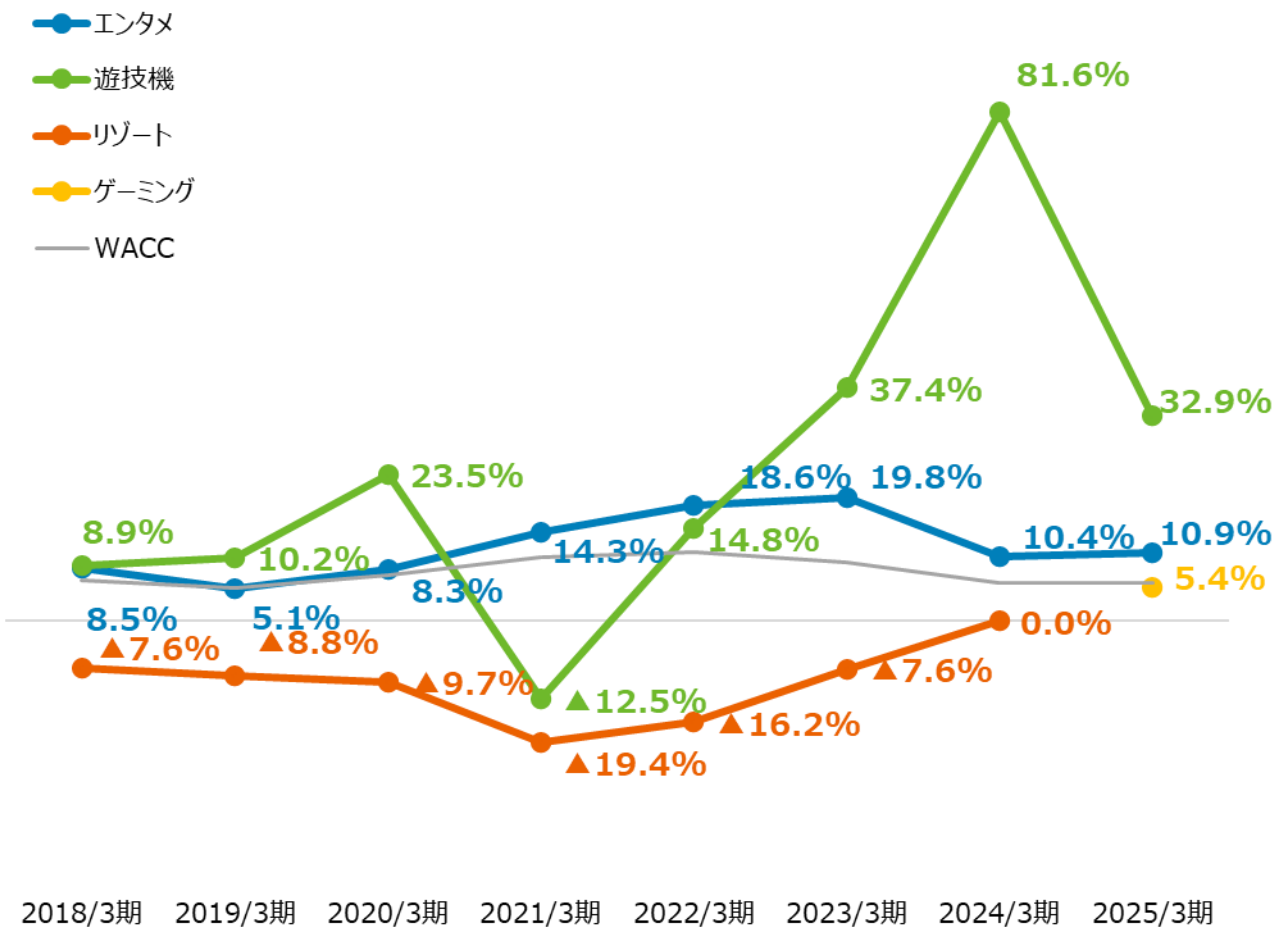


- 直近のエクイティスプレッドはポジティブに推移
- 純利益増加により24/3期比でROE向上

2018/3期 2019/3期 2020/3期 2021/3期 2022/3期 2023/3期 2024/3期 2025/3期

※ROE：自己資本当期純利益率
 ※COE：株主資本コスト（出所：Bloomberg）
 ※エクイティスプレッド：ROE-COE

【事業別ROIC推移】



・エンタテインメントコンテンツ事業

開発が進み仕掛が増加するも調整後利益が増加

・遊技機事業

調整後利益の減少に伴いROICが急減

・ゲーミング事業

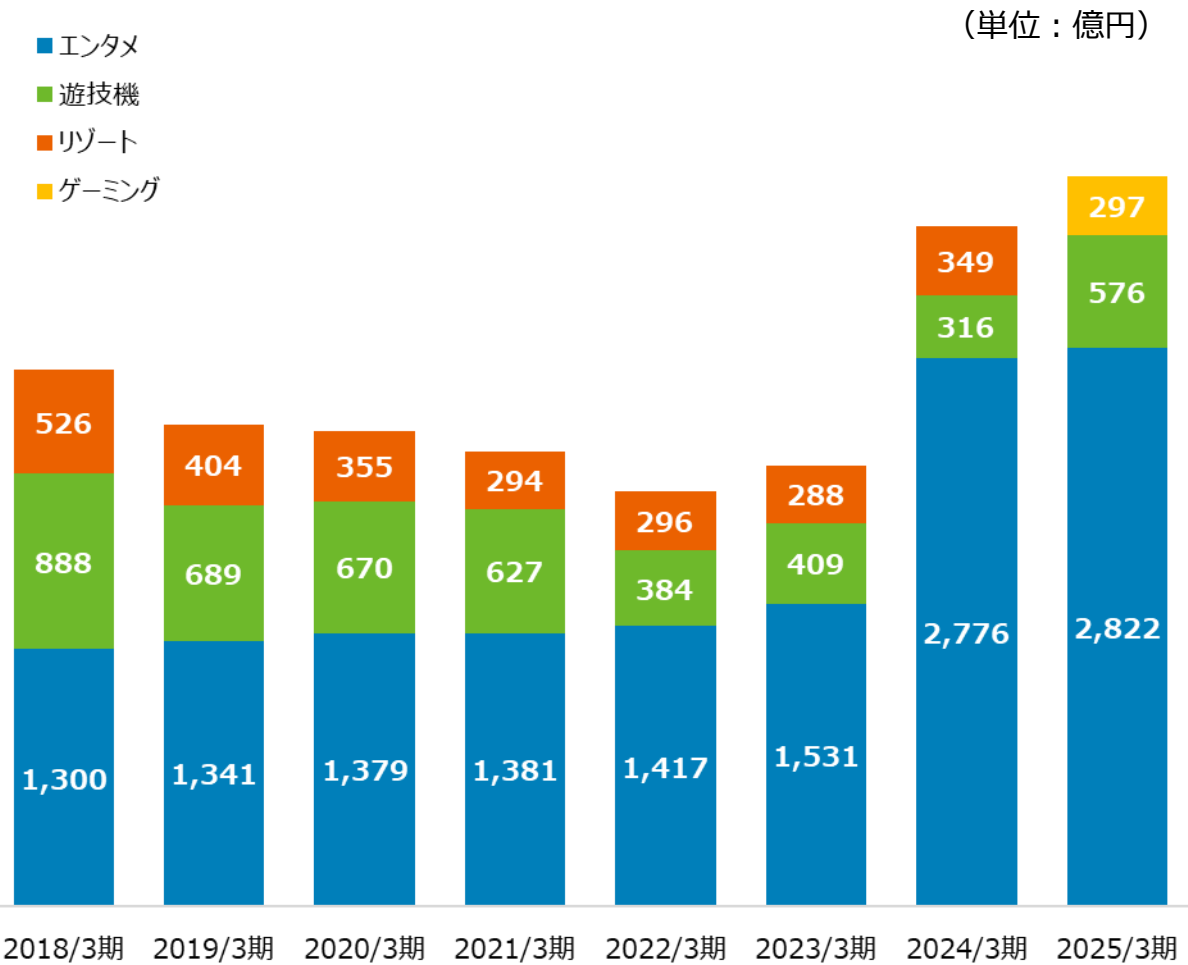
投下資本には関係会社株式*を含む

* パラダイスセガサミー

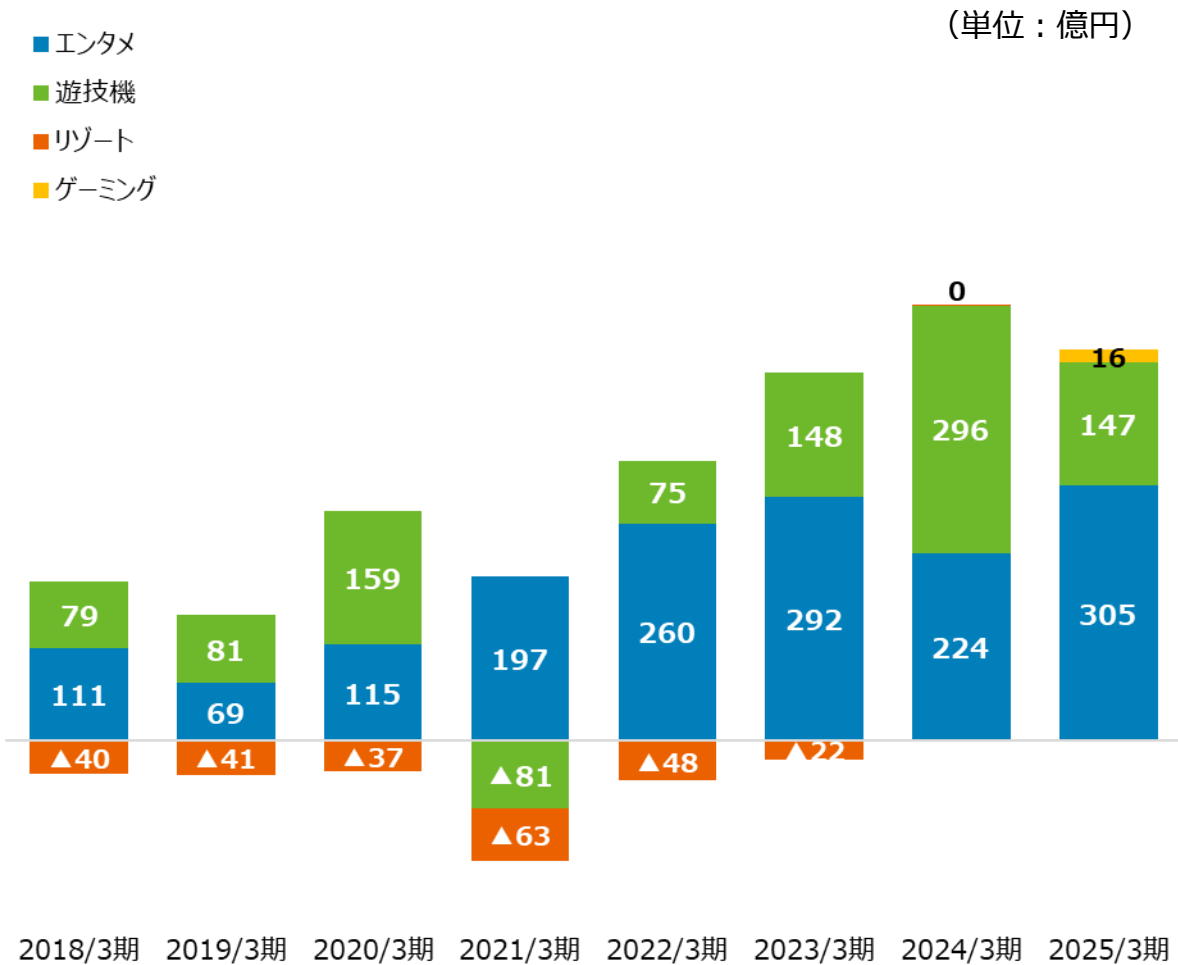
事業別投下資本・調整後利益_2025/3期実績



【事業別投下資本推移】

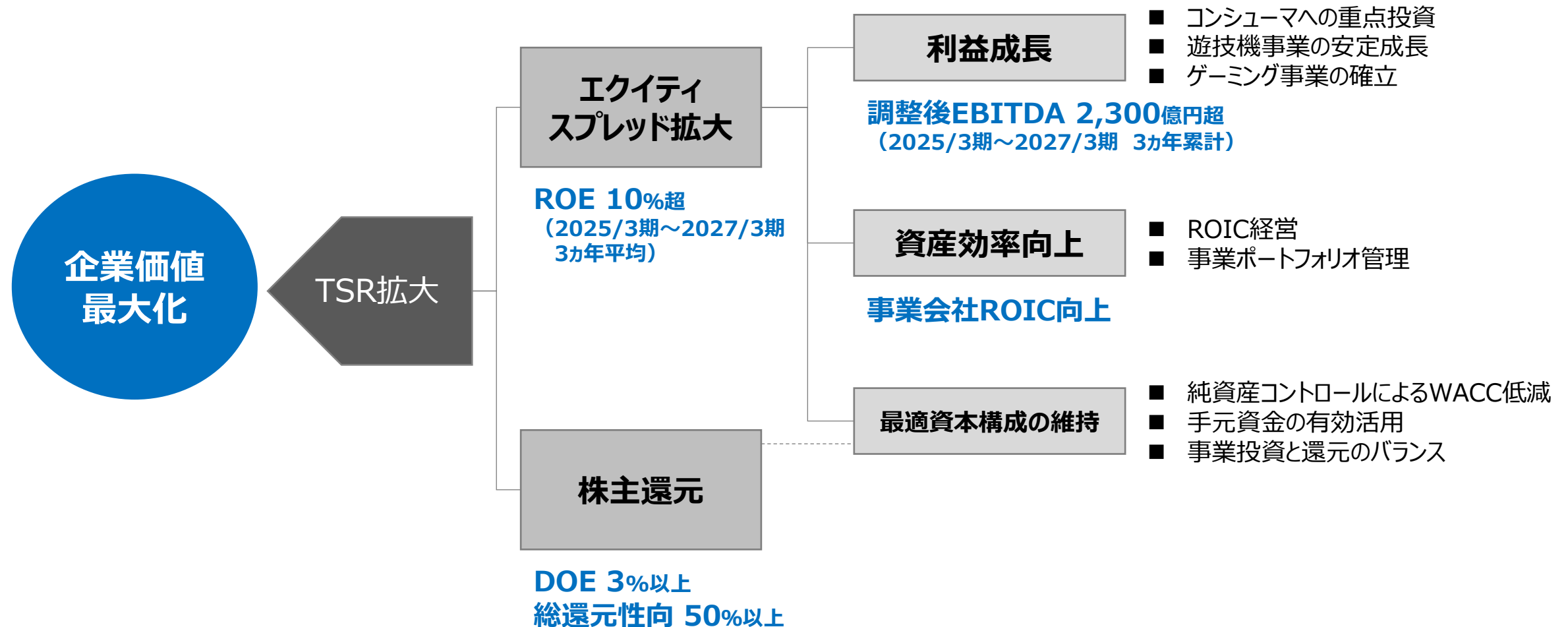


【事業別調整後利益推移】



※事業別投下資本：各事業期末投下資本(総資産-有利子負債を除く流動負債)-CMS預け金
※事業別調整後利益：税引後・利払前・経常利益 (各事業の税率は簡便的に30%に設定)

■ 資本効率重視の経営



キャピタルアロケーションの方針・25/3期進捗

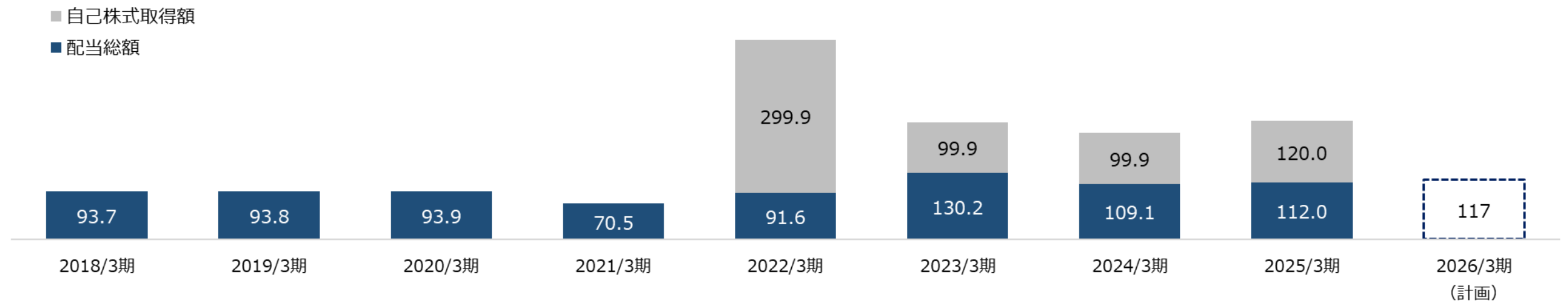


配分原資		主なキャッシュ配分		25/3期末 残高
<中期計画>	<25/3期実績>	<中期計画>	<25/3期実績>	
<div>営業CF*創出 (25/3期～27/3期累計) 約1,900億円 <small>*CS分野への開発投資 控除前</small></div>	<div>営業CF* 506億円 <small>*CS分野への開発投資控除前</small> 子会社株式売却 123億円 <small>(フェニックスリゾート等)</small></div>	<div>成長投資 CS分野への 開発投資 1,200億円+ 戦略投資 800億円+ 投資決定済み 360億円</div> <div>株主還元</div> <div>その他投資CF、 借入返済</div> <div>運転資金 (24/3期末) 約700億円</div>	<div>・CS分野開発投資：298億円 日本主力IP強化:246億円 レガシー/Super Game:52億円</div> <div>・Stakelogic：200億円</div> <div>・GAN：160億円</div> <div>・株主還元：222億円 配当：112億 自己株：100億</div> <div>・借入返済：75億円</div> <div>・運転資金：800億円</div>	<div>現預金 (25/3期末) 約2,000億円</div> <div>運転資金 (25/3期末) 約800億円</div>

株主還元_2025/3期実績と2026/3期計画



【株主還元額の推移】



	2018/3期	2019/3期	2020/3期	2021/3期	2022/3期	2023/3期	2024/3期	2025/3期	2026/3期 (計画)
株主還元額	93.7億円	93.8億円	93.9億円	70.5億円	391.5億円*1	230.2億円*2	209.1億円*3	232.0億円*4	約117億円*5
1株当たり配当	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：10円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：39円	中間：23円 期末：27円	中間：25円 期末：27円	中間：27円 期末：28円
DOE*6	3.0%	3.1%	3.1%	2.4%	3.1%	4.2%	3.3%	3.0%	3%以上
総還元性向*7	105%	355%	68%	553%	106%	50%	63.3%	51.5%	50%以上

*1 自己株式の取得期間は、2021/11/9～2022/4/19 *2 自己株式の取得期間は、2023/5/1～2023/12/22 *3 自己株式の取得期間は、2024/9/2～2024/9/20

*4 株主還元額には、役員報酬BIP信託口及び株式付与ESOP信託口に対する配当金支払額を含んでおります。DOE及び総還元性向は、この配当金総額に基づき算出しております。
自己株式の取得期間は、2025/5/13～2025/12/31（予定）

*5 期初の配当予想は暫定的にDOE3%の基準で算出する事から、2026/3期の配当予想は、通期で55円（中間27円、期末28円）としており、これによる株主還元額は約117億円程度となる見込みです。
なお、ご参考までに、総還元性向50%で算出した場合、本日公表の2026/3期業績予想上の親会社株主に帰属する当期純利益は375億円であることから、この場合の還元額は約187億円となります。
※実際の株主還元の額及び還元手法は、業績の進捗等によって変動する可能性があります。

*6 DOE（株主資本配当率）＝ 配当額 / 純資産

*7 総還元性向 ＝ （配当総額＋自己株式取得総額） / 親会社株主に帰属する当期純利益

04

中期計画の進捗（～2027/3期）

Value (価値観・DNA)

創造は生命×積極進取

Mission/Purpose (存在意義)
感動体験を創造し続ける
～社会をもっと元気に、カラフルに。～

Vision (ありたい姿)
Be a Game Changer
～革新者たれ～

エンタメコンテンツ
セガブランド価値向上

遊技機
業界No.1の
地位確立

ゲーミング
第3の柱となる
事業の確立

サステナビリティ



人



製品/サービス



環境

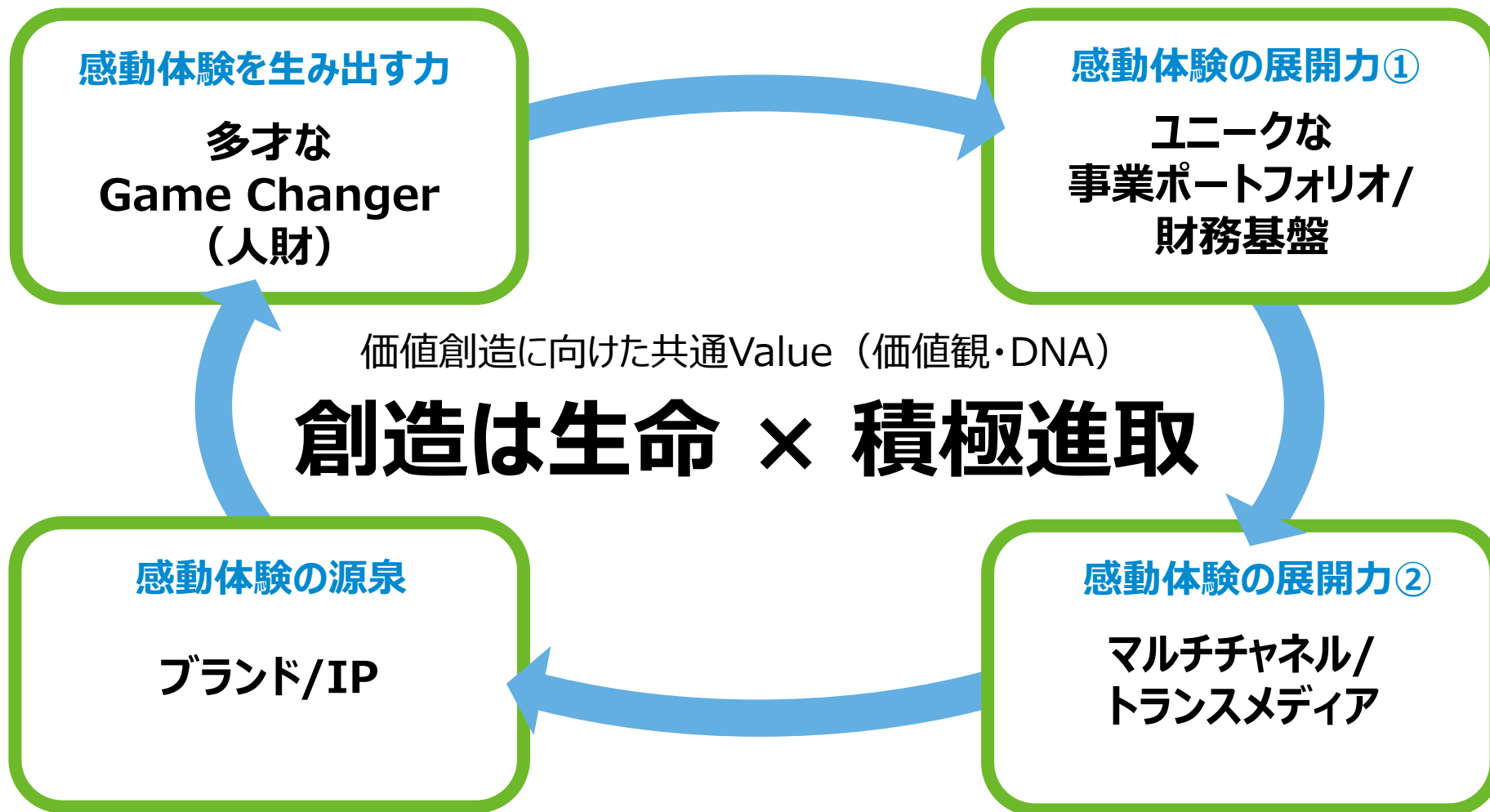


依存症



ガバナンス

価値最大化のための4つの強みのサイクル



グループのコンテンツ・サービスを時代に適したエンタテインメントとして提供

価値創造に向けた共通Value（価値観・DNA）

創造は生命 × 積極進取

感動体験を生み出す力

多才なGame Changer
（人財）

感動体験の展開力①

ユニークな事業ポートフォリオ/
財務基盤

感動体験の展開力②

マルチチャネル/トランスメディア

感動体験の源泉

ブランド/IP

事業領域の拡大・
地理的拡大

ゲーム

映像

アミューズメント機器

マーチャンダイジング/TOY

遊技機

ゲーミング

企業価値の向上

社会的価値

経済的価値

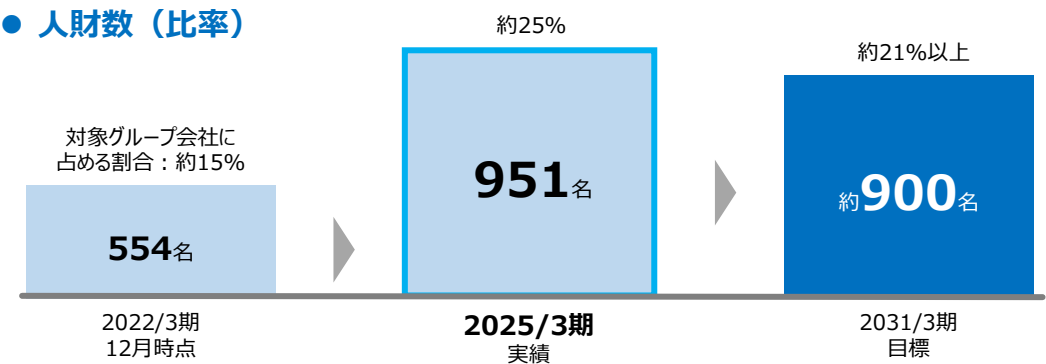
感動体験を創造し続ける
社会をもっと元気に、カラフルに。

■ 人財における4つの重要指標

【対象会社】
①②③：セガサミーホールディングス、セガ、サミー
④：国内主要グループ会社

① マルチカルチャー* 人財の育成

● 人財数（比率）



*外国籍である、海外滞在歴があり多文化を経験している、英語・中国語など複数の言語で一定のスキルを認められているなど複数の基準から認定。多様なカルチャーに接し、その経験を業務に活かすことのできる人財

② 女性活躍

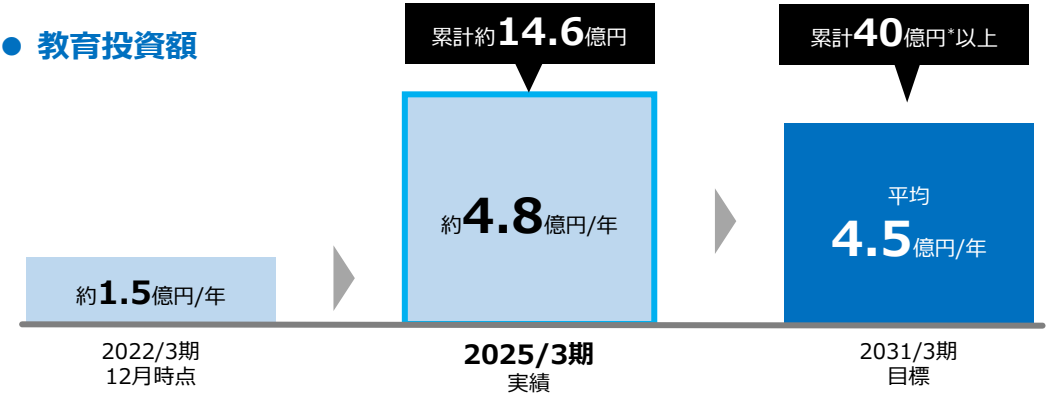
● 女性管理職数（比率）



*全管理職に占める女性管理職比率（専門職を含む）

③ 中核人財の育成

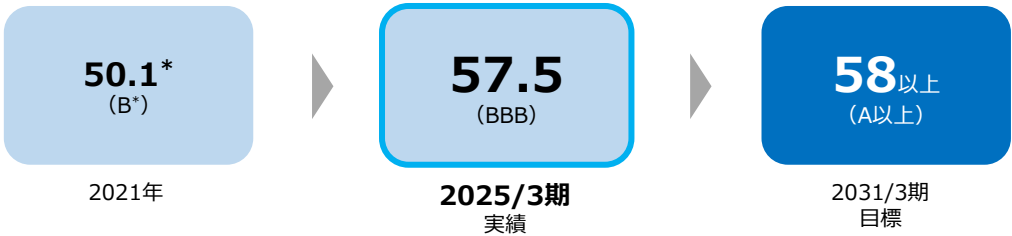
● 教育投資額



*2023/3期～2031/3期までの累計投資額

④ 職場環境整備

● エンゲージメントスコア



*出典：株式会社リンクアンドモチベーション モチベーションクラウドによるエンゲージメントスコア

*エンゲージメント・レーティング

Goal

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

25/3期-27/3期 3カ年累計
調整後EBITDA **2,300億円超**

25/3期-27/3期 3カ年平均
ROE **10%超**

Strategy

エンタメ*
IPスケールの拡大

遊技機
安定収益の維持

ゲーミング
事業の確立

事業別調整後EBITDA

※2025/3期-2027/3期の3カ年累計値

1,800億円超

900億円超

調整後EBITDA
プラス

全社

- 事業ポートフォリオの最適化（フェニックスリゾート売却）
- 自社株買いによる株主還元
- 自社の強みを再設定（価値創造プロセス）

エンタテインメント コンテンツ事業

- 主力新作タイトル、リピータタイトルの販売好調
- ソニック映像関連収益が大幅増加
- ライセンス収入の成長が継続
- Amplitude Studios売却に伴い損失計上
- 『Football Manager 25』開発中止、F2P新作の開発遅延

遊技機事業

- 『e北斗の拳10』 3.5万台販売
- 下期タイトルの販売が軟調に推移
- 製品力向上を図るため、一部タイトルの投入延期

ゲーミング事業

- GANに続きStakelogicの買収発表
- ビデオスロット機でヒットタイトル創出
- パラダイスシティの業績好調による利益貢献

エンタテインメントコンテンツ事業

Entertainment Contents Business

主要Pillarの更なる拡大

- Transmedia
- グローバルGaaS(Rovio他)

開発力・商品力強化に向けた投資

- Pillar
- Legacy IP (中長期取り組み)
- Super Game (中長期取り組み)
- 映像IP

欧州事業の再成長

- Football Manager
- Total War



2025/3期

トランスメディア展開によりIP価値が着実に拡大

- 『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』の販売好調
- リピート作品の販売好調
- 映画『ソニック × シャドウ TOKYO MISSION』全世界興行収入 4.9億ドル突破
- 実写オリジナルドラマシリーズ『ナックルズ』配信と、映画過去作の視聴伸長
- ライセンス収入が大幅増（前期比140%成長）
- 「Walmart's Entertainment Councilプログラム」*の3つ星IPに採択

*WalmartにおけるAAA IP向け販売サポートプログラム

2026/3期以降

グローバル市場向けF2P始動、フルゲーム新作発売でさらなる成長を見込む

- 『Sonic Rumble（ソニックランブル）』サービス開始（2025年）
- 『ソニックレーシング クロスワールド』発売（2025年）
- ライセンス収入のさらなる増加

龍が如く

2025/3期

新作ゲーム投入に加え、実写ドラマを配信

- 『龍が如く 8 外伝 Pirates in Hawaii』の販売堅調
- Amazon Originalドラマ『龍が如く ～Beyond the Game～』配信
- リピート作品の販売好調

2026/3期以降

新ハード対応でIPのマルチプラットフォーム化が進行

- 『龍が如く 0 誓いの場所 Director's Cut』発売予定

「龍が如くスタジオ」が手掛ける大型新作の開発も進行

- 『Project Century（タイトル未定）』（時期未定）開発が進行

2025/3期

リピート販売の好調に加え、新規IP『メタファー：リファンタジオ』を創出

- 『メタファー：リファンタジオ』の販売好調、各国のゲーム関連表彰で各賞を受賞
 - ✓ 「The Game Awards 2024」（米国） 「BEST RPG」含む3部門
 - ✓ 英国アカデミー賞ゲーム部門「BAFTA Games Awards 2025」（英国） 「Narrative」部門
- 『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）、『ユニコーンオーバーロード』のリピート販売好調

2026/3期

リマスタータイトル投入

- 『RAIDOU Remastered: 超力兵団奇譚』発売（2025/6/19）



2025/3期

アングリーバードIPを中心に展開

- アニメ『アングリーバードと謎の島：ベイビーバードの大冒険』 配信開始
- アングリーバード関連タイトルを中心にサービス提供



2026/3期以降

蓄積したノウハウを通じてグループシナジーを創出

- 『Sonic Rumble（ソニックランブル）』のグローバルマーケティングに参加
- 映画『The Angry Birds Movie 3』（原題） をグローバル公開（2027/1/29）
- 展開地域拡大などによる既存タイトルの運営強化
- オリジナルタイトルの開発進行

選択と集中により、強みに特化した事業構造実現に向けて進行

2025/3期

構造改革を完遂、「Total War」ブランドの復活

- Amplitude StudiosのMBO方式での譲渡（2024年10月）
- 「Total War」シリーズのDLC販売好調を契機とするリピート販売の好調
- 『Football Manager 25』開発中止、前作『Football Manager 2024』（2023年発売）は世界累計プレイヤー数が1,700万人を突破

2026/3期以降

「Total War」、「Football Manager」の拡大と、次の成長をけん引する新作への取り組み

- 「Football Manager」新作の発売（2026/3期）
- さらなる「Total War」シリーズ開発
- Creative Assemblyによる「ALIEN: ISOLATION」シリーズ続編の開発進行

レガシーIPの復活が進行

➤ 「VIRTUA FIGHTER」シリーズ作品への取り組みを発表（2024年12月）

- クレイジータクシー
- ゴールデンアックス
- ジェットセットラジオ
- SHINOBI
- ベア・ナックル
- New VIRTUA FIGHTER Project

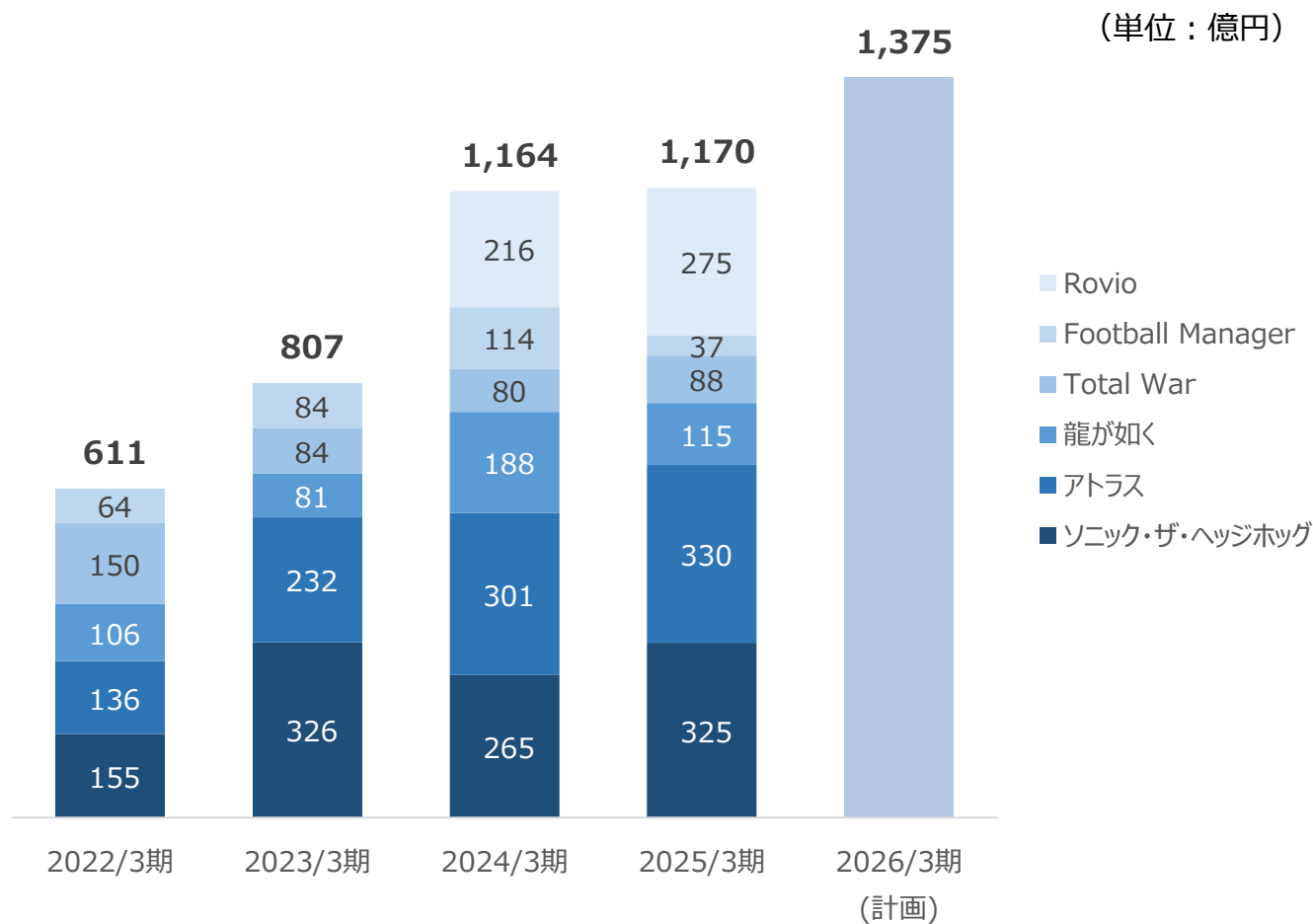
New



VIRTUA FIGHTER

➤ 『SHINOBI 復讐の斬撃』の発売が決定（2025/8/29）

主要Pillarの成長 主要IPの売上高推移（コンシューマ）



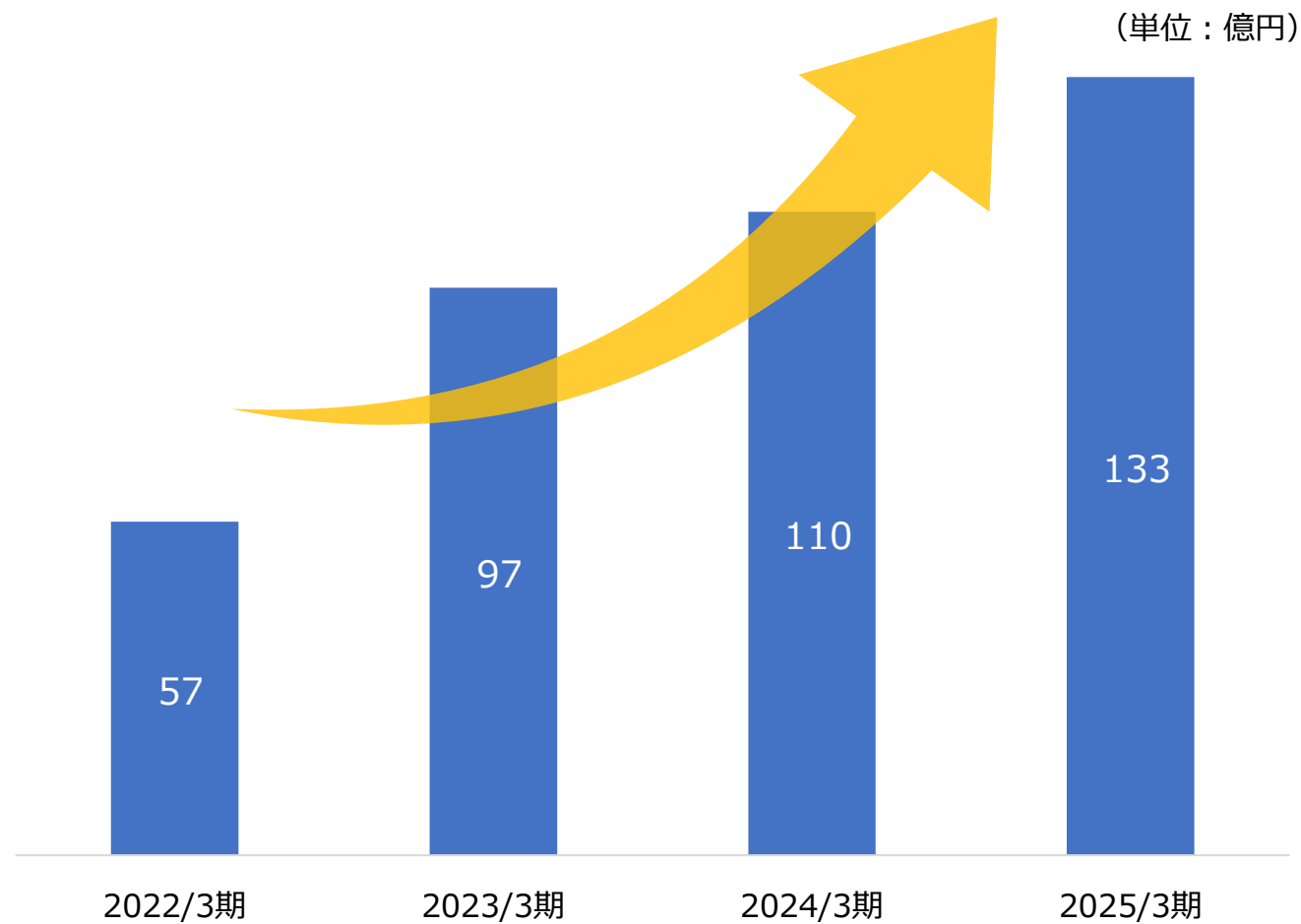
- 新作の有無により増減はあるが、拡大基調
- ソニックをはじめとした多様なIPが成長

※アトラス：「ペルソナ」、「女神転生」の両シリーズ、『メタファー：リファンタジオ』を含む

※龍が如く：「ジャッジアイズ」シリーズを含む

※Rovioの業績取り込みは2024/3期9月に開始しており、2024/3期の寄与は7か月分

主要Pillarの成長 ライセンス収入（コンシューマ）



- ソニックを中心にライセンス収入の拡大が継続
- トランスメディア展開強化で安定収益拡大を図る

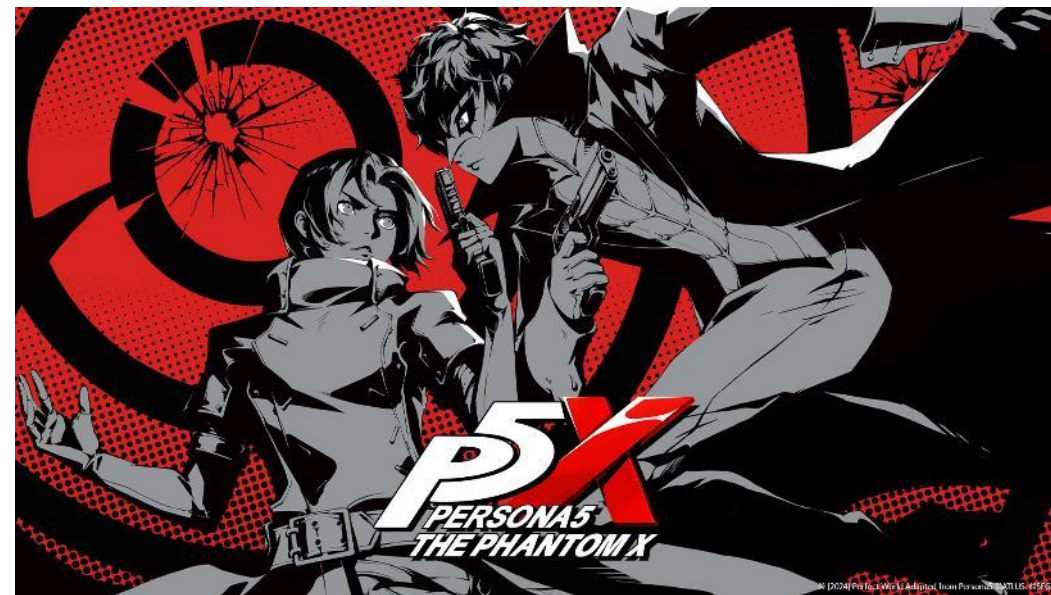
※ソニックの映像作品関連収入は含まない

	2025/3期 (実績)		2026/3期 (計画)
フルゲーム 新作	657万本 335億円		607万本 335億円
フルゲーム リピート	2,487万本 428億円	▶	2,401万本 445億円
F2P	471億円		670億円



©SEGA

Sonic Rumble (ソニックランブル)
(2025年提供開始)



©Perfect World Adapted from Persona5
©ATLUS. ©SEGA.

ペルソナ 5 : The Phantom X
(今夏提供開始 ※日本展開時期)



©SEGA

ソニックレーシング クロスワールド
(2025年発売)



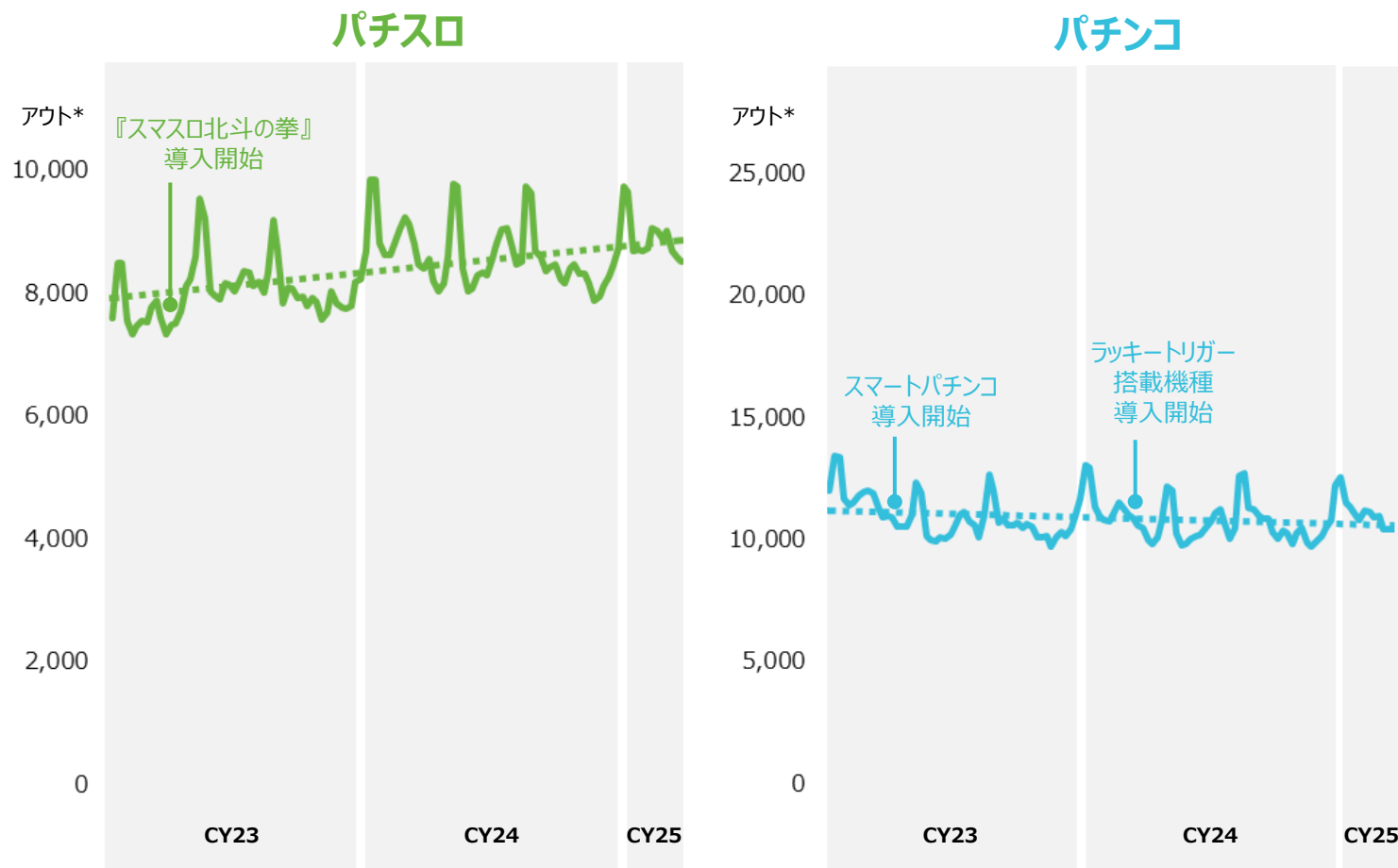
©SEGA

SHINOBI 復讐の斬撃
(2025/8/29発売)

遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

パチスロ・パチンコ 稼働推移



パチスロ

- スマートパチスロ中心に堅調な推移が続く

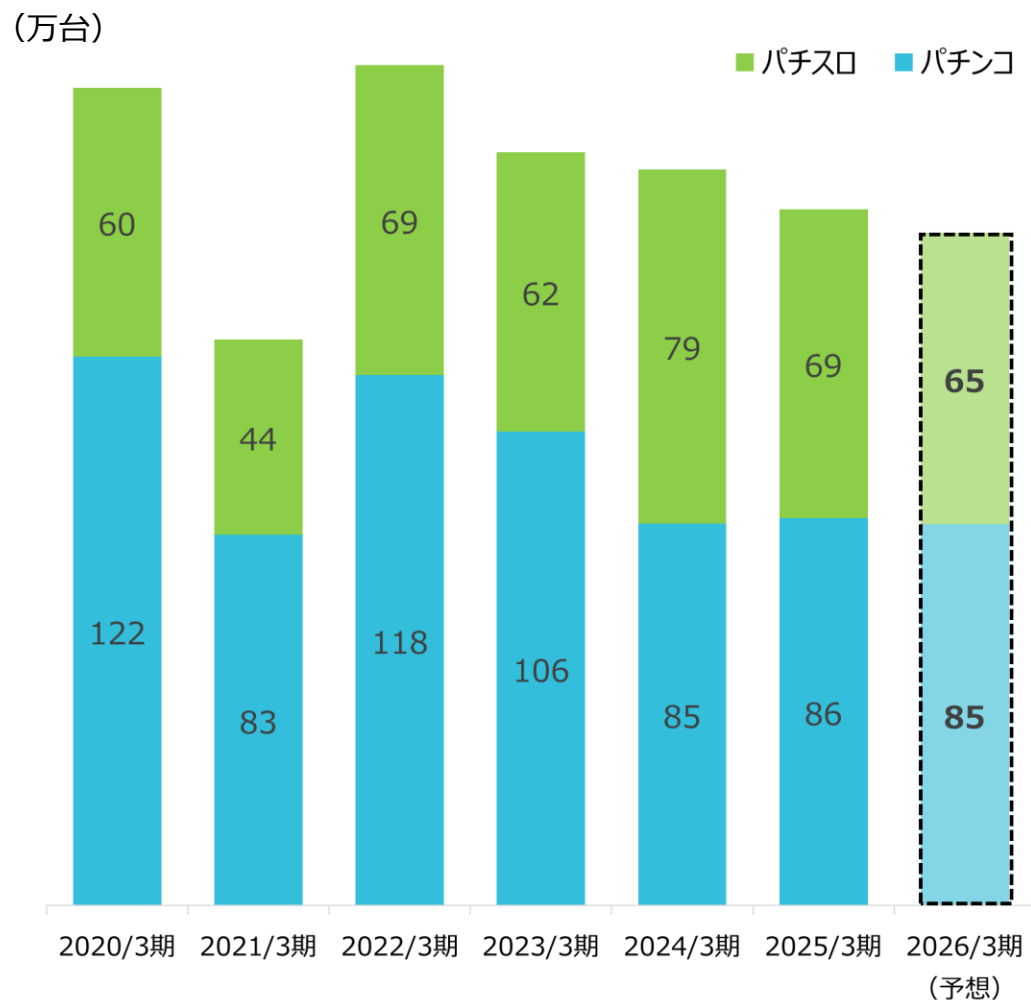
パチンコ

- 話題性のあるラッキートリガー搭載機種が複数登場も、全体稼働の底上げには至らず、軟調な推移が続く

*アウト＝パチスロ機・パチンコ機の稼働を表す指標（パチスロ機：1日あたりに投入されたメダル枚数の機種平均、パチンコ機：1日あたりに発射された玉数の機種平均）。ダイコク電機(株)ではアウトを稼働時間に変換する際、パチスロ機：1時間＝2,000枚、パチンコ機：1時間＝5,000玉にそれぞれ変換。

※2週移動平均、点線は線形近似、掲載期間は2023年1月～2025年3月
※ダイコク電機(株)DK-SISデータ（4円パチンコ、20円スロットのデータ）を元に自社推計

販売台数推移



※自社推計

➤ 2025/3期

■ パチスロ：前期比で減少

- ・ スマートパチスロへの入替が進んだ前期からの反動減による

■ パチンコ：前期と同水準

- ・ ラッキートリガー搭載機種を中心に販売が進む

➤ 2026/3期（予想）

■ パチスロ：微減を見込む

- ・ 足元の稼働状況は堅調
- ・ 適合率が低水準で推移

■ パチンコ：同水準を見込む

- ・ 足元の稼働状況は軟調
- ・ 2025年7月～「ラッキートリガー3.0プラス」搭載機種が導入開始

➤ 今後、以下の機能が搭載可能となる

■ ボーナストリガー（パチスロ）

- ・ 機能概要 : ノーマルタイプ*のゲーム性拡大に寄与する
- ・ 対象機種 : ノーマルタイプのみ
- ・ 導入時期 : 2025年6月2日～

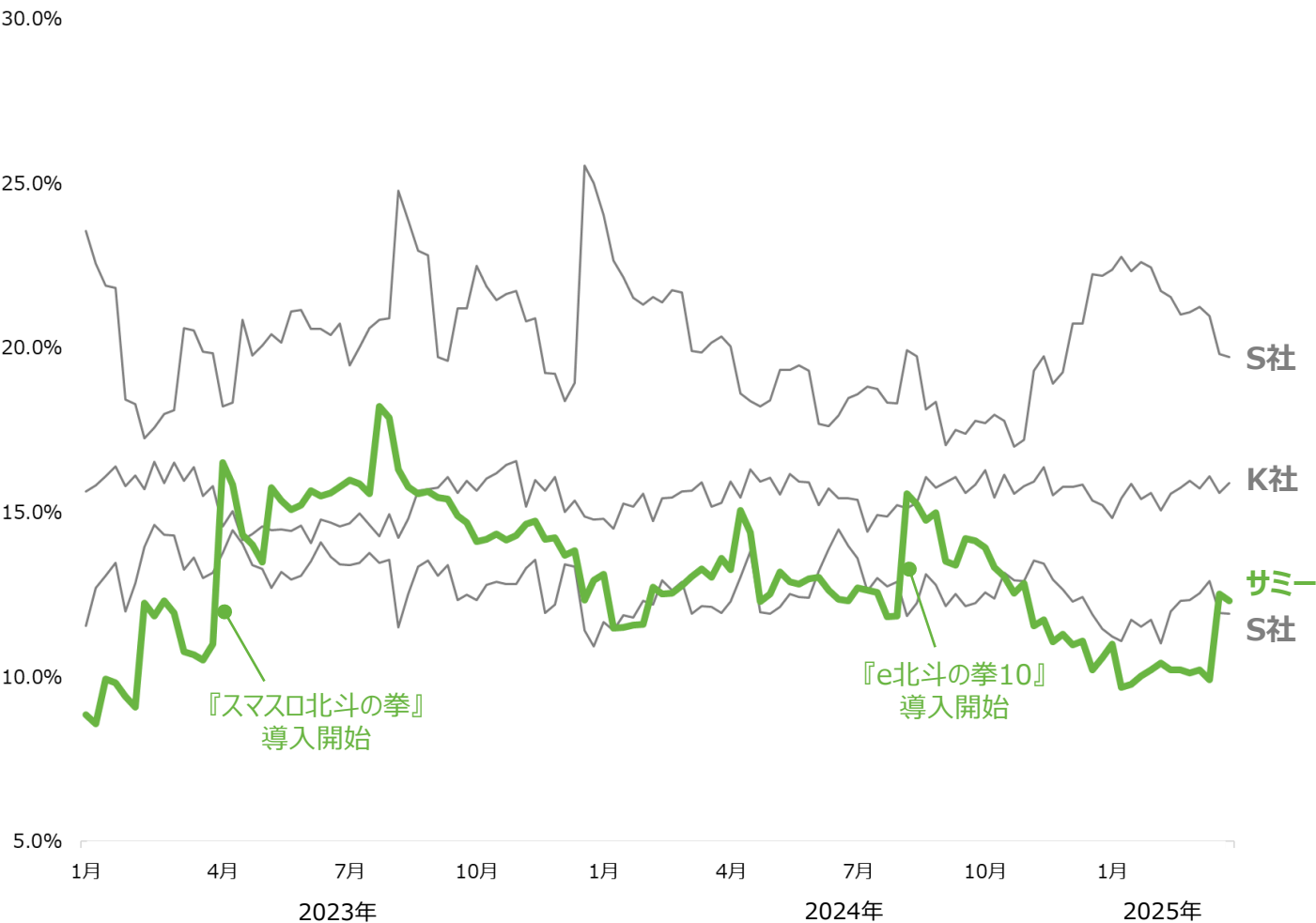
■ ラッキートリガー3.0プラス（パチンコ）

- ・ 機能概要 : 既存の「ラッキートリガー」に比べ、多様なゲーム性が実現される
- ・ 対象機種 : スマートパチンコのみ
- ・ 導入時期 : 2025年7月7日～

■ イヤホン接続機能（パチスロ・パチンコ共通）

*ノーマルタイプ（パチスロ）：ボーナスのみにより出玉を増加させるタイプ

当グループ・同業他社 合算稼働シェア推移



合算稼働シェア順位*1

2024/3期			2025/3期		
1位	S社	21%	1位	S社	19%
2位	K社	15%	2位	K社	16%
3位	サミー	14%	3位	S社	13%
4位	S社	13%	4位	サミー	12%

➤ 継続的なヒットタイトル創出が課題

- 2025/3期
長期でホール稼働に貢献するタイトルを投入できず、当グループの合算稼働シェアは低下
- 2026/3期
複数の主力タイトルの投入等を通じて、合算稼働シェアの向上に努める

※ダイコク電機(株)DK-SISデータ(4円パチンコ、20円スロットのデータ)を元に自社推計、掲載期間は2023年1月～2025年3月
※稼働シェア = 機種毎の設置台数 × 機種毎の稼働 (パチスロ：投入されたメダル枚数、パチンコ：打ち出された玉数) の総和の内、サミー製品が占める稼働の割合
*1：期中平均にて算出 (期を跨ぐ週は計算より除外)



➤ 『e東京リベンジャーズ』
(2025年7月導入予定)

- 人気IPを新規活用
- ラッキーリガー3.0プラス
対応機種として、市場最速
で導入予定

その他タイトル

※以下はいずれもパチスロ、26/3期以降投入予定



パチスロ新筐体 イメージ図



➤ 新筐体投入で業界活性化

- ホールにおける製品入替時、筐体全てではなく一部の部品交換のみで完了

ホール : 入替時のコスト負担軽減

当グループ : 従前の台あたり粗利水準を確保

ゲーミング事業

Gaming Business

Top Performing New Core
Cabinet

Genesis Atmos®



© SEGA SAMMY CREATION INC.

Top Performing Game from
an Emerging Supplier

Railroad Riches™



© SEGA SAMMY CREATION INC.

2025 EKG Slot Awards*
において2部門受賞



*「EKG Slot Awards」は、米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcik Gaming, LLCが、カジノゲーム業界における優秀なスロットマシンゲームおよび筐体等を表彰することを目的として開催されているもので、有識者による諮問委員会とデータ主導のプロセスを組み合わせ、ランドカジノならびにオンラインカジノゲームを含む25以上の製品カテゴリーの受賞者を決定するものです。

取得価額*1

約209.3億円

のれん*2

のれん規模 140億円

償却期間 7年間

償却方法 定額法

想定されるシナジー

市場成長が見込まれる北米オンラインゲーミング市場への参入実現に向けて、

- GAN*3の強みであるB2Bプラットフォームに、Stakelogicのユニークなコンテンツを加え、全てのサービスを網羅的に提供できるゲーミングサービスプロバイダーとなる
- SSC*4が持つ顧客ネットワークを掛け合わせることで、事業成長スピードの加速や高い競争力を生む等のシナジーを創出する

2026/3期業績への影響

- B/S：2025年4月1日より連結予定
- P/L：Stakelogicの4月決算を3か月遅れで7月よりセガサミー連結に取り込み開始予定
- のれん償却：セガサミー連結の7月より償却開始予定

※期初計画には、Stakelogicの連結化に伴う影響は織り込んでおりません。

※連結業績への影響については現在精査中であり、適切な時期にお知らせいたします。

*1 1ユーロ＝162.24円換算（2025年4月28日の終値）、基準日における概算額

*2 最終確定していないため、現時点での参考値

*3 GAN Limitedの買収手続きは2026年3月期Q1中に完了予定

*4 セガサミークリエイションの略

(参考) Stakelogicの概要



会社概要

名称	Stakelogic B.V.
設立	2013年8月15日
所在地	Dr Holtropaan 9, 5652 XR Eindhoven, Netherland
事業内容	B2B向け iGaming コンテンツサプライヤー事業

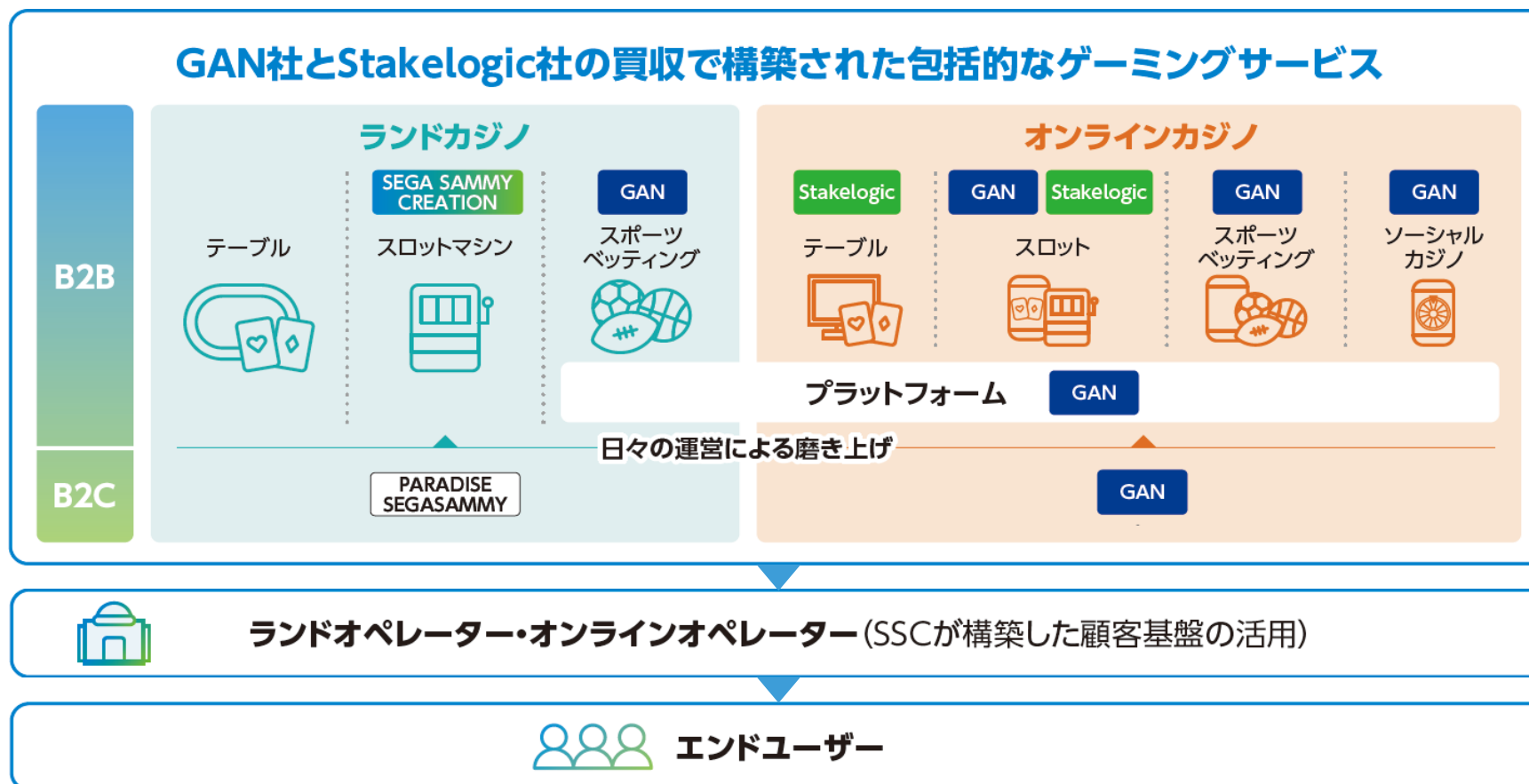
連結経営成績及び連結財政状態

(単位：千ユーロ)

	2021年12月期	2022年12月期	2023年12月期	2024年12月期
連結純資産	4,584	-5,217	10,654	3,585
連結総資産	14,408	25,294	31,886	38,832
連結売上高	9,334	12,218	28,958	21,017
連結営業利益	969	-12,215	-1,484	-6,975
当期純利益	541	-9,368	-1,629	-7,400

※未監査の数字となります。

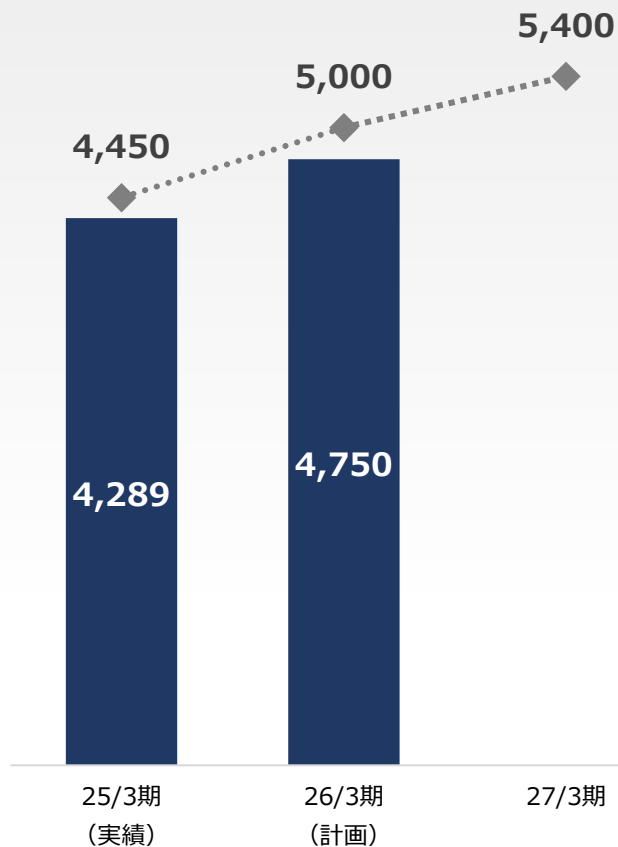
ランドカジノオペレーターの顧客基盤を強化し、 今後も成長が見込まれる米国オンラインゲーミング市場への本格的な参入を目指す



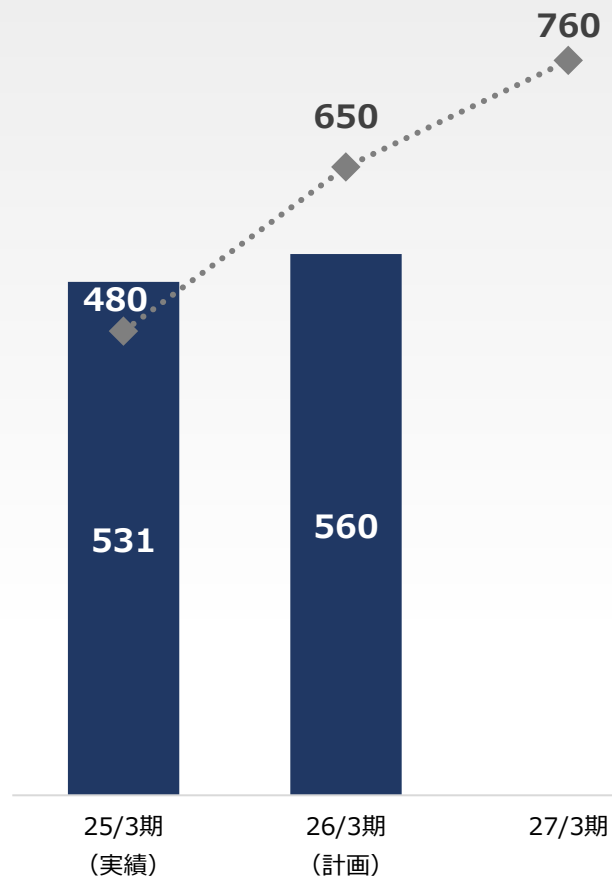
中期計画における主要指標の推移_連結

(単位：億円)

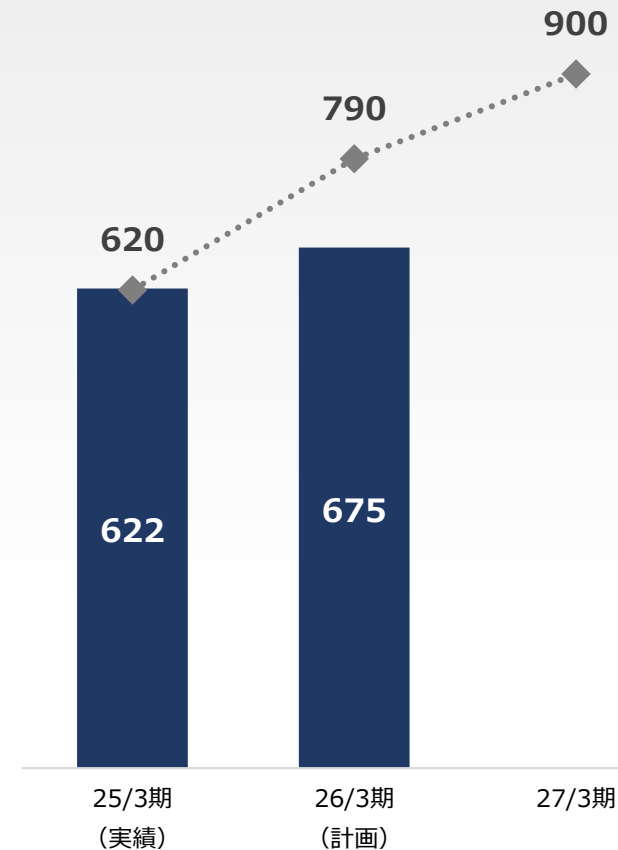
売上高



経常利益



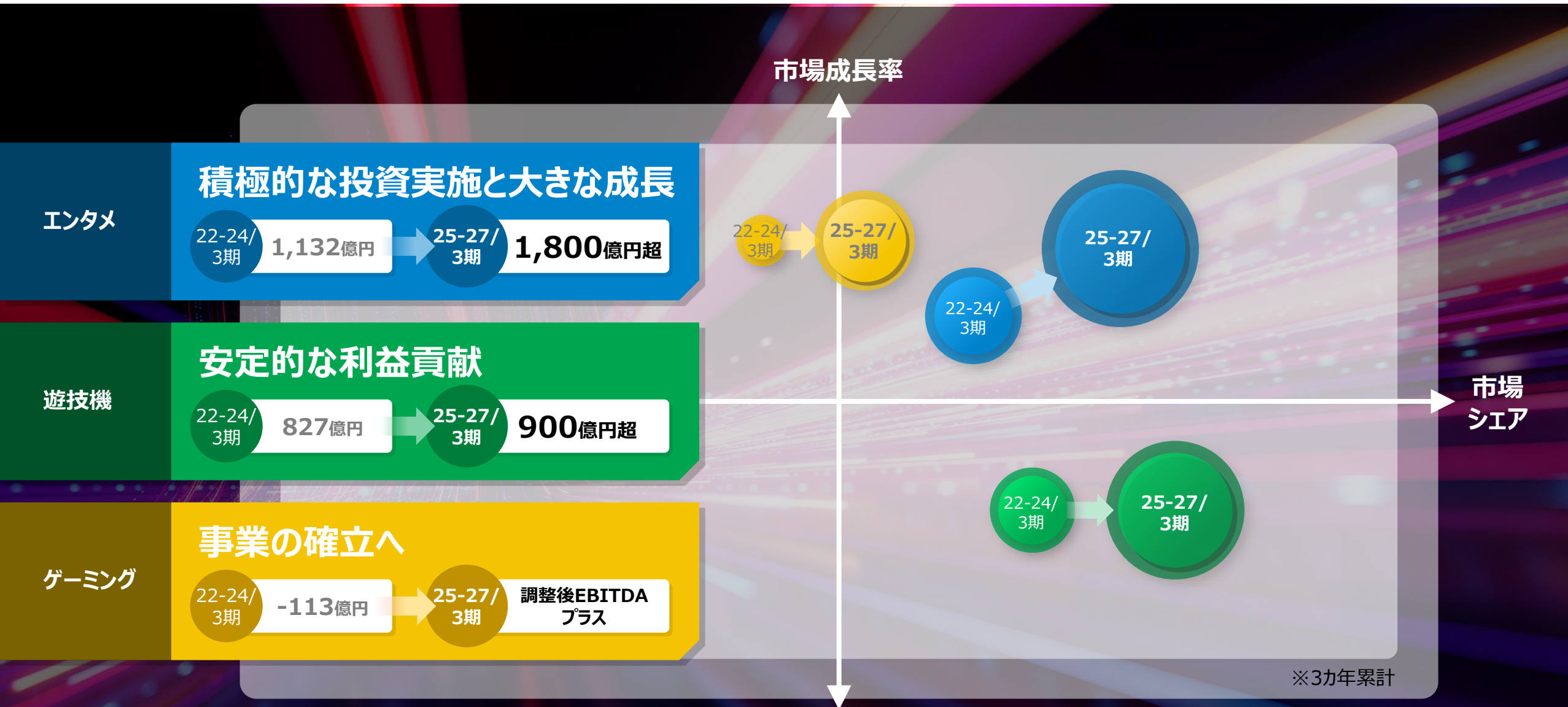
調整後EBITDA

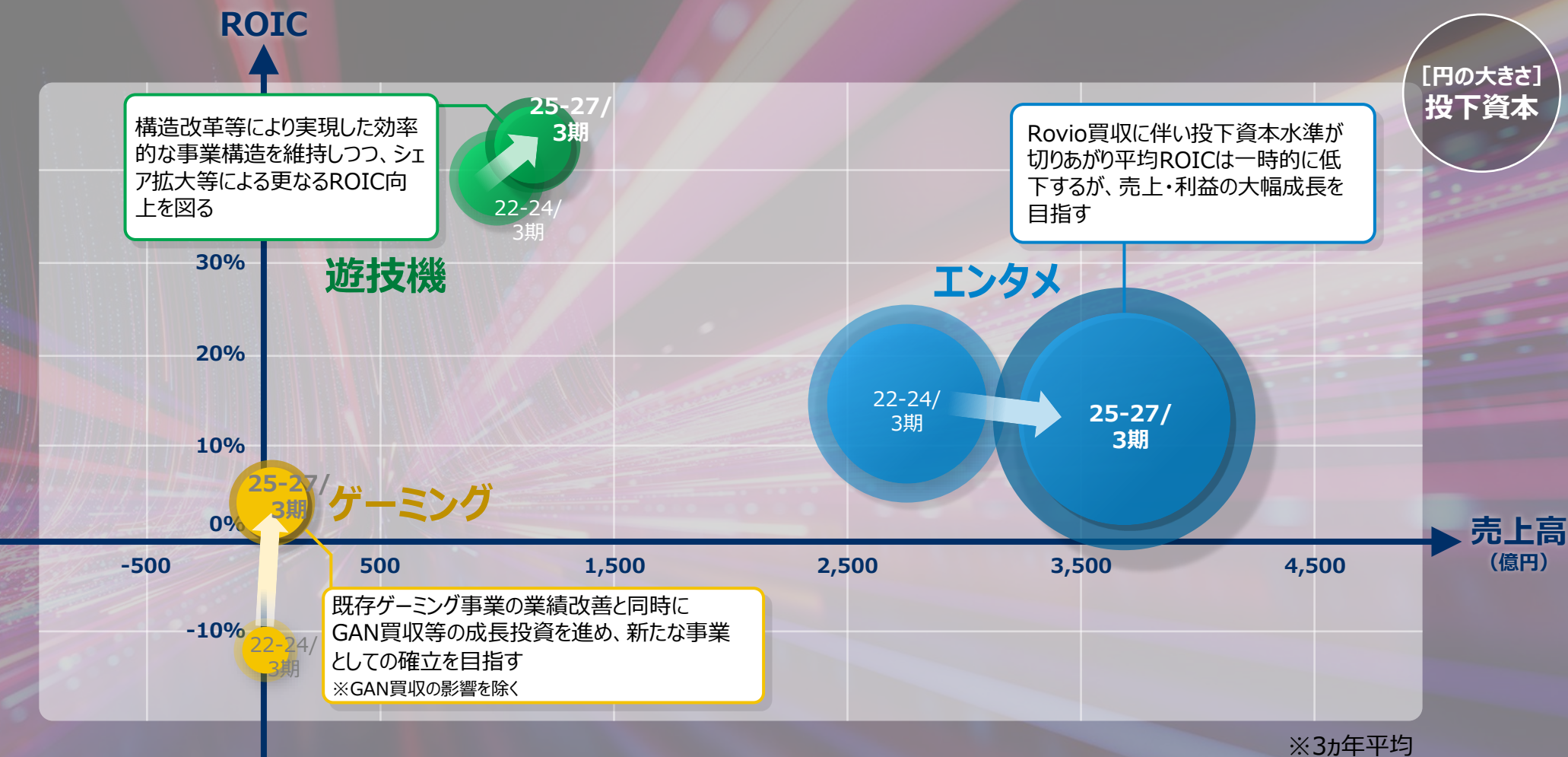


※破線は中期計画のガイドライン

05

補足





MSCI ESGレーティング



CDP



- Climate Change : B
- Water : C

主なESG指数への採用状況

2025 CONSTITUENT MSCIジャパン
ESGセレクト・リーダーズ指数

2025 CONSTITUENT MSCI日本株
女性活躍指数 (WIN)

「Morningstar Japan ex-REIT
Gender Diversity Tilt Index」構成銘柄



**FTSE Blossom
Japan Sector
Relative Index**



THE INCLUSION OF SEGA SAMMY HOLDINGS INC. IN ANY MSCI INDEX, AND THE USE OF MSCI LOGOS, TRADEMARKS, SERVICE MARKS OR INDEX NAMES HEREIN, DO NOT CONSTITUTE A SPONSORSHIP, ENDORSEMENT OR PROMOTION OF SEGA SAMMY HOLDINGS INC. BY MSCI OR ANY OF ITS AFFILIATES. THE MSCI INDEXES ARE THE EXCLUSIVE PROPERTY OF MSCI. MSCI AND THE MSCI INDEX NAMES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OR SERVICE MARKS OF MSCI OR ITS AFFILIATES.



<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/>

ゲーミング法令及び規制に関わる、投資家・株主への注意事項

当社は、株式公開会社としてネバダ州ゲーミング・コミッションに登録されており、当社の子会社として米国ネバダ州で事業を行う、セガサミークリエイション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.（以下、総称して「運営子会社」）の2社の株式を直接的又は間接的に保有することについて適格であると認定されております。

運営子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けております。ネバダ州法の規制により、当社の株主もネバダ州ゲーミング当局が定める規則の適用対象となります。

当該規制の内容については、<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/stock/regulation/>をご覧ください。また、両子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下「その他地域」といいます）においてもゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けており、当社の株主はその他地域の法令及び各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となることがあります。

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/ja/corp/group/>

（セガサミーグループ会社一覧）

- 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。

セガサミーのLINE公式アカウント（LINE ID：@segasammy_ir）友だち募集中です。

友だち登録用URL <https://lin.ee/PREWG5L>